

ALT MAGAZINE

ULTIMA ONLINE

RICHARD STALLMAN

NEO GEO POCKET

MADRISX

FPS PARA WII

VIOLENCIA EN LOS VIDEOJUEGOS

Y MUCHO MAS...

Nº 2 - JULIO 2007

SELECT THEME

STAFF:

Alain Ibáñez de Opakua
alain@altmagazine.net



Antonio Garrido
antonio@altmagazine.net



Manuel Sagra
manuel@altmagazine.net



Pablo Vilches
pablo@altmagazine.net

Ester Sánchez
ester@altmagazine.net

Saioa Urresti
saioa@altmagazine.net

Jon Agirre
jon@altmagazine.net

Israel López
israel@altmagazine.net



Leire Palencia
leire@altmagazine.net



Iván González
ivan@altmagazine.net

Veronica dell'Oro
veronica@altmagazine.net

L_Draven
www.ldraven-entertainment.co.nr.com

MAQUETACION





Ya han pasado dos meses desde que nos viste por primera vez, y no han pasado en vano. Al contrario que muchas multinacionales productoras de software, revistas de ámbito internacional y cadenas de comida rápida, nosotros hemos hecho todo lo que hemos podido para mejorar la revista basándonos en los (vuestros) comentarios recibidos sobre el primer número.

No obstante, sería poco honesto decir que nos ha costado mucho trabajo haceros caso. Todos y cada uno de los mensajes que hemos recibido de nuestras lectoras y lectores han sido de agradable lectura, todos plagados de cariño y aprecio por el trabajo que estamos haciendo. Y mucho de ellos incluían precisos y preciosos detalles a mejorar; cosas que nosotros no habíamos sabido pulir.

Para este segundo número tenemos algunas novedades a destacar, algunas derivadas de vuestros comentarios y otras de cosecha propia. Por una parte, introducimos un mecanismo para que aquellas personas que quieran, puedan mandarnos sus artículos (incluyendo la sección en la que encajan). Por ello, hemos habilitado el e-mail editor@altmagazine.net al que podréis mandar vuestros artículos. Los artículos deberán pasar por la revisión del equipo editorial de ALTmagazine, y os enviaremos los comentarios y/o cambios necesarios para su publicación.

Con el objetivo de ofreceros lo mejor de la cultura alternativa, a partir de este número vamos a tener en nuestra compañía a artistas destacados de la scene mundial. Iniciaremos esta ronda de colaboraciones con l_draven, trabajador de Gameloft (sí, los que hicieron el casi perfecto Asphalt: Urban) y creador de lo que será una absoluta revolución de los juegos programados en Fenix tanto por su calidad como por su extensión: Legends of Idhuriel. Su colaboración se enmarca, nunca mejor dicho, dentro de la sección ALT.escritorio. Además, a partir de este número, incluiremos unas prácticas marcas para facilitar el recorte a quienes queráis usar en otra parte las obras que en dicha sección de la revista se ofrecen.

También tenemos puesto en marcha un e-mail de sugerencias desde el primer número, aunque estaba anunciado nada más en la página web. La dirección es, haciendo gala de una gran imaginación, sugerencias@altmagazine.net.

Una de las cosas que hemos podido estimar mejor durante este tiempo ha sido la periodicidad de la revista: será publicada cada dos meses. No obstante, estad alerta ante las actualizaciones que hagamos a la página web, ya que con ella trataremos de hacer la espera más llevadera: tonos para móvil, fondos de escritorio, iconos, temas y sonidos de inicio para GP2X... todo ello dentro de la temática de la revista. Para ponéroslo más fácil, hemos incluido RSS.

Y ya para terminar, anunciamos la disponibilidad de nuestros primeros artículos técnicos licenciados bajo GNU Free Documentation License. Dado el interés didáctico que estos artículos tienen, animamos a su uso, mejora y redistribución pública respetando la licencia.

Esperamos que disfrutéis de una buena lectura. 

VIOLENCIA EN LOS VIDEOJUEGOS

POR



JON AGIRRE



PABLO VILCHES

Desde la incorporación del público adulto (1996, según aDeSe) al mercado de los videojuegos, se ha agravado un problema que ya venía siéndolo desde los tiempos del primer Mortal Kombat, ya que de sobra es conocido el affair que tuvieron tanto SEGA como Nintendo a la hora de permitir la publicación de este juego para sus respectivas plataformas.

Se trata de que cada público juegue a los videojuegos que corresponden a su edad, aunque eso no siempre es realizable si todos no ponemos un poco de nuestra parte. La administración, por su parte, está tratando de poner los medios para que quienes tienen la responsabilidad de restringir la clase de videojuegos que se suministran a los menores (padres, vendedores, analistas de las revistas, etc.) puedan ejercerla con la información suficiente.



Regulaciones actuales

En 1997 se creó aDeSe (Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento) con el objetivo de constituir una patronal del sector de los videojuegos en el estado Español. Dicha asociación está compuesta hoy en día por empresas como Atari, Sony CE, EA, Ubisoft, Proein, FX Interactive, Microsoft, Nokia, THQ, Take Two, etc.

aDeSe creó un código de autorregulación para calificar los juegos en base a su contenido que entró en vigor el 1 de Abril de 2001, pero pronto se vería ampliado por una directiva de mayor peso, y estandarizada a lo largo y ancho de la Unión Europea: el sistema PEGI (Pan

European Game Information).

Dicho sistema fue implantado en el estado en Junio de 2003, sustituyendo al ya existente propuesto por aDeSe, y trata de ser una solución semejante (y casi extrapolable) al código ESRB (Entertainment Software Rating Board) que impera en EEUU.

El sistema de clasificación por edades de PEGI ha situado los límites inferiores en 3, 7, 12, 16 y 18 años. ESRB por su parte, viene haciéndolo con clasificaciones de Early Childhood (mayores de 3 años), Everyone (mayores de 6 años), Everyone 10+ (mayores de 10), Teen (mayores de 13), Mature (mayores de 17 años), Adults Only (mayores de 18 años, curiosamente menos que los 21 que se exigen para otras cosas; con contenido sexual, lenguaje ofensivo, etc.) y Rating Pending (si todavía no se le ha dado clasificación). Resulta complicado distinguir entre un software apto para niños de 6 ó 10 años, pero está claro que la clasificación Adults Only del sistema ESRB es algo que PEGI debiera tomar en consideración, por lo mismo que en el videoclub hay películas para mayores de 18 años (las clasificadas "X", por ejemplo) que podrían ofender a alguien mayor de esta edad. Cabe mencionar que existe otra categoría denominada kids-adults que todavía no ha sido del todo aceptada, cuyo espectro abarcaría todos los públicos.

En cuanto a la descripción de contenidos, PEGI ha optado por una clasificación bastante minimalista pero muy fácil de entender. Se dividen los posibles contenidos en Violencia, Palabrotas, Miedo, Sexo o desnudos, Droga y Discriminación. En cuanto a ESRB, necesitaríamos el resto de la revista para enumerar sus clasificaciones, ya que tienen desde Referencias al tabaco hasta Chistes ofensivos pasando por Letras de canciones ofensivas.

Posición de los desarrolladores frente a las clasificaciones

Los estudios de desarrollo son los verdaderos protagonistas, ya que al fin y al cabo son ellos los que producen un juego. En Rockstar (autores de los pólemicos Grand Theft Auto, Manhunt o Canis Canem Edit, más conocido como Bully) saben bastante de esto, ya que muchos de sus juegos están cargados de un alto contenido violento, algo que les ha llevado a ser noticia en los medios informativos habituales, e incluso ser denunciados. De cualquier modo, Rockstar siempre ha dejado claro que sus productos están orientados a un público adulto.

Otros, como Running with Scissors (creadores de Postal), se mofan de las polémicas, críticas y censuras, y simplemente declaran con intención de picar, que piensan hacer juegos cada vez más violentos. No obstante, este estudio siempre ha impregnado a sus creaciones de un halo de humor negro.

En la otra cara de la moneda encontramos a estudios como Nintendo, que rechazan categóricamente la violencia como contenido habitual, eliminando la sangre de sus juegos (y de los de otros que ha tenido que supervisar, por ejemplo Mortal Kombat) o cambiando personas por robots. Esto también ha apartado a empresas como Take-Two de publicar juegos violentos en consolas de Nintendo, razón por la cual Reggie Fils-Aime (presidente de Nintendo of America) ha tenido que negociar explícitamente la más que probable salida de juegos como Grand Theft Auto o la ya confirmada de Manhunt 2 en Wii.

En la industria del videojuego, al igual que en otra clase de industrias, se aprecian contenidos muy diversos, ratificando a los videojuegos como un medio de ocio, cultura y expresión.



por pablo



La violencia es una constante en nuestra vida. Es algo que no varía, innato en el instinto del ser humano, y uno de los motores de la contínua evolución de nuestra sociedad. Afortunadamente, la razón nos ha llevado a una moral globalizada que generalmente rechaza la violencia. Contando con esto, no hace falta que os diga como se encuentra nuestro mundo...

Como no podía ser de otra forma, la violencia es protagonista en los videojuegos, lo cuál no es negativo, en absoluto. Pero no debemos contentarnos con esta sentencia, sino que tenemos que indagar un poco más. Si los videojuegos ya empiezan a ser reconocidos como un instrumento cultural, no es razonable esa crítica contundente y poco razonada que abunda en los medios de comunicación. Los videojuegos son despreciados por ciertos sectores, bien porque son un pasatiempo inútil, bien porque son una apología de la violencia y el sin-sentido. Afortunadamente, ninguna de estas críticas esta fundamentada en la razón y el conocimiento, ya que como medio de expresión cultural, los videojuegos tienen la legitimidad para exponer las situaciones a convenir. El único límite debe ser la moral del propio autor.

La reacción inmediata frente a uno de los típicos ataques a nuestra industria es la del rechazo frontal, apelando a la igualdad y responsabilidad de los compradores. De esta manera alimentamos a todos aquellos que están deseando que salga el nuevo juego violento, puesto que da la impresión de que en ningún caso condenamos la violencia. Lo que hay que dejar claro es que no estamos alienados con nada de eso, declarando públicamente que los videojuegos tienen un evidente problema de temática sangrienta y sexual. Alguno puede que piense que esto no supone un aspecto negativo, y de hecho, y como he comentado al principio de este artículo, no lo es. Pero en el instante en que este tipo de temática es recurrida para fomentar las ventas de un producto, se transforma irremediablemente en un problema social. Si no somos capaces de reconocerlo, si pensamos que los videojuegos no guardan relación con estos aspectos sociales, entonces no maduraremos realmente como sector.

Existen empresas de videojuegos que niegan abiertamente la violencia gratuita, algo que hoy en día me parece extraordinario y digno de admiración. Esto no quiere decir que las compañías tengan que amoldarse a dicho modelo, pero tampoco hay que colocarse en el extremo opuesto, consintiendo una parte del negocio cuyo único objetivo es ganar dinero a través de una cadena de producción que sólo trata de maximizar los beneficios. ¿Que hay de artístico y cultural en todo eso?

por jon



Después de la tragedia del chico surcoreano en aquella universidad estadounidense, algo me decía que íbamos a asistir a otro episodio de la guerra moralista contra los videojuegos. No estaba equivocado. Días después, apareció por el show de Larry King, en horario de máxima audiencia, un conocido "entendido" de estos temas: El Doctor Phil. Sus palabras fueron:

"The problem is we are programming these people as a society. You cannot tell me - Common sense tells you - that if these people are playing video games where they're on a mass killing spree in a video game, it's glamorized on the big screen, it's become part of the fiber of our society. You take that and mix it with a psychopath, a sociopath, or someone suffering from mental illness, add in a dose of rage, the suggestability is just too high. And we're going to have to start dealing with that. We're going to have to start addressing those issues and recognizing that the mass murderers of tomorrow are the children of today that are being programmed with this massive violence overdose."

Teniendo en cuenta que esto no es más que un párrafo escogido, no puedo no estar de acuerdo con lo que este señor dice. El problema aparece cuando estas inteligentes y meditadas palabras se enmarcan dentro de un discurso de ataque irracional, sin condiciones, a los videojuegos; cuando se emprenden acciones legales contra un videojuego mediático (cualquiera no apto para adolescentes, razón de más para que les encante) tratando de censurarlo, sin tener en cuenta que el hecho de que niños y adolescentes estén accediendo fácilmente a este tipo de obras ataca a los cimientos básicos de la propia sociedad: esa sociedad que abandona a los niños en favor del trabajo, que encomienda su educación a la televisión, que no escucha y aspira a comprar la felicidad.

por saioa



Todo esto de la clasificación por edades me parece muy bien, pero creo que en la realidad poco importa.

Por una parte, creo que estas clasificaciones son demasiado relativas, puesto que compañías, como por ejemplo Nintendo, son quizá más restrictivas que otras, como Sony, en cuanto a "proteger a los niños" se refiere. Aunque en los juegos comunes no existan diferencias en su clasificación, las compañías más "protectoras" censuran los juegos en mayor medida, por ejemplo eliminando la sangre, los insultos, o cambiando humanos por robots.

Y por otra parte, creo que al final los que tienen la última palabra siempre son los padres. Si un niño quiere un juego en particular, son sus padres los que deben preocuparse de si ese juego es realmente adecuado para él. Sin esta criba, el trabajo de clasificar los juegos por edades cae en saco roto. Cuantísimas veces habré visto a la típica madre que va a una tienda a comprar un juego para su hijo, y ni se fija en estas especificaciones: total, es lo que él quiere, ¿para qué seguir buscando?

En los catálogos de juguetes (esos que invaden nuestros buzones en las fechas en los que los grandes almacenes nos dicen que debemos comprar regalos) ya no sólo aparece la foto del juguete/juego, sino que actualmente incluso se animan a dar una descripción e incluso un precio. Este tipo de información es mucho más útil para los padres que para los niños (que al fin y al cabo, conocen todos esos juegos antes de que llegue el catálogo, por los anuncios en televisión, o porque lo tiene algún amigo). Creo que sería tanto o más útil que a los videojuegos también los acompañara la clasificación por edades. Los padres estarían mejor informados desde el momento en que sus hijos marcan la casilla de "me lo pido", y sabrían que no le van a comprar ese juego mature antes de verse envueltos en el agobio de los últimos días de compras, cuando ya es imposible elegir entre otras opciones.

Y ya para acabar, no puedo evitar tener que hablar sobre esa polémica que rodea muchos de los casos de violencia juvenil. Esos casos en los que un niño, un adolescente,... un humano, decide cometer un crimen y los medios de comunicación, los políticos, sus padres, sus abogados o quién sea achaca esa decisión a su afición por los videojuegos. O a su afición por los juegos de rol de mesa. O a su afición al cine. O a su religión. O a lo que se les pase por la cabeza. En la mayoría de estos casos se trata de ganar dinero a costa de hechos tan atroces como la propia muerte. Y es que esa gente (los políticos, los abogados, etc.) se dedican a eso, a buscar un culpable que, a poder ser, tenga más dinero que ese pobre ser humano que ha decidido cometer el crimen.

por ester



Ahora está muy de moda criticar a los videojuegos cada vez que alguien mata a otra persona o barbaridades similares y personalmente creo que la culpa no la tienen los videojuegos violentos, sino que esa persona tiene una enfermedad mental.

Tengo consola desde los 4 años y aún no me ha dado por ser violenta. Bajo mi punto de vista lo que más influye es la educación que te den tus padres, es decir, a un niño de 8 años no le puedes regalar un juego con alto contenido de violencia porque no creo que sea lo más apropiado para esa edad. Por otro lado estamos en una sociedad en la que los padres cada vez pasan menos tiempo con los hijos, por lo que estos están menos "controlados".

En mi caso, mis padres, cuando era pequeña, me dejaban jugar como mucho 1 hora a la consola, y por supuesto sabían a qué jugaba porque los juegos me los regalaban ellos.

Si a eso le sumamos la piratería, nos encontramos con el padre que le da el GTA Vice City "piratilla" a su hijo de 7 años porque se lo ha grabado su compañero del trabajo y ni si quiera saben de qué va. Por supuesto saben mucho menos de las indicaciones de contenido violento, palabrotas, sexo, etc. que lleva en la parte trasera de la caja (porque no tienen la caja).

Así que yo planteo: ¿realmente es un problema que los videojuegos sean violentos? ¿Si a tu hijo no le llevas a ver La Matanza de Texas, por qué después le regalas el GTA?

RICHARD M. STALLMAN

POR



ISRAEL LÓPEZ



JON AGIRRE



MANUEL SAGRA



LEIRE PALENCIA









ALAIN IBÁÑEZ DE OPAKUA



Una breve reseña biográfica

La revista que estás leyendo sería completamente diferente si *Richard Matthew Stallman* no hubiera nacido el 16 de Marzo de 1953 en *Manhattan (New York)*.

Richard Stallman (RMS) es, además de gran pensador y figura prominente del movimiento del Software Libre, un reputado programador. Entre sus logros principales, están el editor multifución *Emacs* (compañero habitual del editor de este artículo en sus días de facultad), el compilador GCC (todos los proyectos libres para consolas, todos, se compilan con GCC) y el depurador GDB.

Espectador reactivo de cómo el software comercial se cargó el ambiente de su laboratorio en el MIT (*Massachusetts Institute of Technology*), RMS comenzó en ese momento su lucha por la libertad del software. En 1985 RMS publicó el manifiesto GNU, en el cual recogía su plan para crear una alternativa libre al sistema operativo *UNIX*, a la que llamó GNU (de *GNU's Not Unix*). La mascota del proyecto pasó a ser un Ñu (¿os suena?), por ser el significado de la palabra GNU en inglés.



Richard Stallman

El pensador, visto bajo el prisma de ALTmagazine

Con cada consola nueva que sale, aparecen diferentes maneras de carga de código libre descubiertas por incansables programadores y/o curiosos. Y, con ello, suele aparecer además un *port* de GCC adaptado a la arquitectura de la máquina en cuestión. Y, como consecuencia de todo esto, empiezan a aparecer juegos y emuladores bajo licencia libre para esa plataforma.

La biblioteca mundial de software libre ha dejado de estar compuesto principalmente de kernels, hojas de cálculo, escritorios o utilidades diversas. Han aparecido los videojuegos libres, con sus propias vicisitudes y problemáticas a tratar, y es por ello que decidimos entrevistar a *Richard Stallman*.



¿Qué piensas de Creative Commons y sus licencias?

Creative Commons publica varias licencias con casi nada en común salvo su etiqueta. No tiene ninguna política respecto a las libertades de los usuarios. Su meta declarada es facilitar que los poseedores del derecho de autor aprovechen y usen flexiblemente su poder legal. Así que sus licencias son más diferentes que similares. Algunas son libres, algunas permiten compartir, algunas no permiten nada en España (ni en ningún país desarrollado).

Por lo tanto, comentar sobre "las licencias de *Creative Commons*" no tiene sentido. Hay que considerar cada una según lo que dice, y las conclusiones serán completamente diferentes.

¿Tiene la FSF alguna alternativa para publicar contenidos audiovisuales?

No me gusta llamar a las obras "contenidos" porque ese término desprecia las obras, como si su proposito fuera sólo llenar una caja. Prefiero llamarlas "obras".

Las obras de conocimiento, como por ejemplo las de enseñanza y de referencia, deben ser libres, y sugerimos la *GNU Free Documentation License*. Las obras de arte y las de opinión no deben ser libres, sino sólo compartibles, y sugerimos una licencia sencilla que permite únicamente la difusión (quizás sólo no comercialmente) de copias exactas. Es lo que quiero que se use para esta entrevista, porque se trata de mis opiniones.

Esta es una revista en la que también se habla de videojuegos y consolas. ¿Qué opinión te merecen los esfuerzos de la gente por ejecutar su propio código en las diferentes máquinas cargadas de DRM que nos venden las multinacionales?

Este trabajo es muy útil, porque la práctica de impedir nuestra elección de usar software libre es un ataque a nuestra libertad. Más maquinas que lo hacen, más imprescindible desbloquearlas.

¿Qué opinión te merece la GP2X, la primera consola comercial orientada al desarrollo libre y con GNU/Linux montado?

No la conozco, pero según esta información, suena muy bien.

Recientemente, la Playstation 3 también permite instalar distribuciones de GNU/Linux y disfrutar de este sistema operativo en un aparato de última generación. ¿Por qué crees que Sony ha tomado esta decisión?

No conozco el pensamiento de Sony, sólo puedo apreciar su decisión de no impedirnoslo. Pero sólo es un primer paso hacia respetar la libertad. Si no me equivoco, el software normalmente cargado en la Playstation 3 todavía es privativo.

Un videojuego es software, pero también puede querer contar una historia (juegos de aventuras, novelas visuales, etc.). ¿Crees que los videojuegos al completo deben ser libres, o que sólo debiera ser libre su código fuente?

Un juego de computadora siempre contiene software, y puede contener también arte y ficción. El software debe ser libre. No pienso que el arte y la ficción deban ser libres, sino que deben llevar una libertad básica y mínima: la de la difusión no comercial de copias exactas. Si el desarrollador divide el juego en programa y arte, cada parte puede seguir la norma apropiada.

Tal vez la historia podría ir con otra licencia separada (por ejemplo, en un script) para prevenir cambios en la historia que se narra en el juego, que es en definitiva una visión "de autor", subjetiva.

Si, es legitimo. Al mismo tiempo, la historia del juego puede ser un campo interesante para cambios y extensiones; permitir la modificación, aunque no sea esencial, es bueno.

¿Hasta qué punto crees que afecta el pirateo al software libre?

Los piratas son los que atacan barcos -- un comportamiento muy malo.

Copiar el software, que sea legal o no, es ético, y no se debe llamar "pirateo". Este término hace la propaganda del enemigo.

La fácil disponibilidad de copias no autorizadas de los programas privativos fomenta su uso y desanima la migración al software libre, entre los que no valoran bastante la libertad misma para migrar por ella. Algunos han sugerido impulsar la aplicación de las leyes contra las copias no autorizadas, como medida para presionar a los usuarios a migrar.

No estoy de acuerdo con ese plan. Desarrollamos el software libre para curar el problema social de la restricción de los usuarios, como por ejemplo el de

prohibición de la difusión de copias. Aumentar este problema para presionar a la gente a escaparse es como difundir una epidemia para presionar a la gente a ponerse la vacuna. ¡No se debe!

¿No crees que las restricciones impuestas por el DRM pueden acabar haciendo ver a los usuarios la necesidad de usar un sistema libre?

Tengo esperanza que sí, pero este resultado favorable no excusaría la Gestión Digital de Restricciones (*Digital Restrictions Management*).

En cierto modo, mucha gente no valora su libertad hasta que por desgracia la pierde...

La pierde, pero la causa no es desgracia, sino su error.

En el mundo del software GPL hay varias opciones para casi todo: KDE/gnome, vi/emacs... ¿finalmente Hurd acabará siendo una opción frente a Linux?

Parece que no pronto, pero el núcleo de Solaris sí.

¿Crees que la gente es consciente de las ventajas que tienen las licencias libres?

La palabra "ventaja" es demasiado débil para calificar la libertad comparada a la sujeción. Pero obviamente la gente no es consciente de este tema. Nuestra sociedad enseña la costumbre de juzgar un programa según su comodidad, haciendo caso omiso de las condiciones sociales y éticas de su uso. Y no es por casualidad: las empresas de software privativo, que apoyan las revistas con su publicidad, tienen mucha influencia en esto. Nuestra misión principal es enseñarle a juzgar un programa según la libertad y la solidaridad social que permita.

Parece que en nuestro país varias instituciones públicas están utilizando software libre e incluso se va migrando paulatinamente hacia varias distribuciones basadas en GNU/Linux. ¿Crees que realmente hay una concienciación sobre este tema o simplemente se ve como una manera más de recortar presupuestos?

Depende de quién. Hay algunos, como en la junta de Extremadura, que sí valoran la libertad como asunto político. Otros, en el gobierno central, aún no reconocen este tema. Esta falta se nota cuando dicen "código abierto", el indicador de no reconocer el tema de la libertad.

Tenemos que enseñárselo.

Mucha gente piensa que las licencias libres son una cosa estupenda, pero no sabemos hasta qué punto estamos protegidos ante posibles violaciones de éstas. ¿Qué validez tienen ante un juzgado?

En algunos países, como los EEUU y Alemania, la GPL de GNU se ha aplicado en el tribunal.

Referente a la pregunta anterior, ¿cómo actúa la FSF ante un caso denunciado de violación de licencia? ¿Ofrece ayuda al perjudicado?

Sólo el poseedor del derecho de copia del programa tiene la autoridad de plantear juicio para aplicar la licencia. La FSF actúa cuando se viola la licencia de los programas libres que cuida, pero nunca tuvimos que ir tan lejos; hemos conseguido el cumplimiento de la licencia con negociaciones. Otros poseedores no comerciales de los derechos de autor sobre programas libres pueden pedirle ayuda al *Software Freedom Law Center*, en los países en los cuales tiene actividad.



Hay países (China, Corea...) donde las leyes de copyright no son demasiado explícitas, ¿tiene validez el copyleft o estamos igual?

Sí tienen leyes de copyright pero no se aplican mucho. Donde la ley de derecho de copia no se aplica prácticamente al otro software, tampoco se aplica prácticamente al software libre.

¿Qué piensas del desembarco de Microsoft en Novell/ SuSe? ¿Crees que llevará a algo bueno o realmente hará más daño que bien?, ¿qué opinas de las "amenazas veladas" de dirigentes de Microsoft a distribuciones distintas de SuSe?

Ese acuerdo es peligroso, tiene el potencial de privativizar el software libre con los patentes de Microsoft. Por lo tanto hemos escrito dos párrafos nuevos para la GPL versión 3, para protegernos de tales acuerdos amenazadores.

¿De dónde salió la idea de San iGNUcio?

La primera vez fui a una fiesta de disfrazes (Halloween). La próxima semana tuve una conferencia en México, en una universidad católica, y pensaba presentar el nuevo santo, y lo hice a pesar de la ansiedad de mis amigos. Los asistentes se reían enormemente. El San IGNUcio se aprecia sumamente en los países históricamente católicos.

En los últimos años te hemos visto dando conferencias en universidades de nuestro país, ¿cómo ves el Software Libre en España?

Hay mucho apoyo en España. Ahora Andalucía sigue el camino de Extremadura.

Hace poco unas declaraciones tuyas acerca de que "la SGAE no debería existir" crearon cierta polémica, ¿sabías que nos quieren cobrar el canon, además de en los soportes ópticos, en móviles, discos duros, mp3s, ordenadores portátiles, cables...?

No debe ser un canon, sino un impuesto, y el dinero debe distribuirse directa y únicamente a los músicos y compositores, según su éxito, pero no en proporción lineal. Una super-estrella con mil veces el éxito de un músico de exito normal debe tener una parte 5 o 10 veces más grande que la del otro músico, no mil veces más grande.

Así se puede quitarle el poder a la SGAE.

¿No podríais solicitar a dicha asociación una parte de este canon en concepto de autor del software libre copiado en los diferentes soportes gravados (y luego repartirlo o dedicarlo a la FSF)?

Subvencionar a los músicos sería bastante fácil porque cada grabación se hace por un grupo conocido de personas. Un programa libre frecuentemente ha sido desarrollado por cientos de programadores sin relaciones comerciales entre ellos. ¿Cómo medir el aporte de cada uno? Si trabajan por un sólo equipo, el equipo puede recibir el dinero y repartirlo. Pero si trabajan serialmente, sin gestión colectiva, no veo solución.

Afortunadamente, el software libre ya se desarrolla mucho, y no necesita otro tal sistema.

Esperamos que hayáis disfrutado con la entrevista, y que los programadores y aficionados que buscaban alguna respuesta en ella la hayan encontrado.

Sólo nos queda agradecer públicamente a *Richard Stallman* su magnífica disposición, y a vosotros nuestros lectores, por leer. Jamás sacrifiquéis vuestro derecho a leer.



OPCIONES DE PROGRAMACIÓN PARA LA GP2X



¿Alguna vez te has planteado que te gustaría crear tu propio juego, emulador o aplicación para una consola?, ¿crees que para ello es necesario un costoso y complejo kit de desarrollo, sólo al alcance de las empresas profesionales? En este artículo voy a mostrarte la mayoría de opciones que hay para programar tus propias creaciones en una consola abierta como es la GP2X.

Ensamblador

Partiendo desde el lenguaje de más bajo nivel posible, el ensamblador (obviaremos las “ristras” de 0s y 1s del código máquina), ya tenemos nuestro primer acercamiento para la programación.

Por supuesto, no es necesario usar ni una línea de ensamblador (a partir de ahora lo llamaremos ASM), quizá podría considerarse de locos intentar hacer un juego complejo enteramente en ASM, pero el juego de instrucciones del procesador ARM que incorpora la consola es muy potente y nos permite codificar partes críticas del programa en ASM para combinarlas con el resto en C y obtener una mejora sustancial de velocidad. Un ejemplo bastante ilustrativo serían las instrucciones de movimiento de información, que nos permiten mover varios registros de golpe, algo muy útil para “pintar” en pantalla a gran velocidad.

Otro ejemplo donde se muestra su potencia son los núcleos (o cores) escritos en ensamblador de algunos emuladores (DrZ80, Cyclone...) sin los cuales no sería posible emular al 100% de velocidad algunos sistemas.

SDL
Simple Directmedia Layer

Lenguaje C y sus bibliotecas

Subiendo un escalón, tenemos un lenguaje de alto nivel como es el C. Si bien acabo de decir que es de alto nivel, sus características te permiten acercarte tanto al hardware, que podría considerarse de medio nivel.

A partir de un entorno de compilación cruzada, formado por el magnífico compilador c de GNU (gcc) y las bibliotecas básicas de C, ya sería posible hacer nuestros



propios ejecutables en PC o Mac para su uso en la GP2X.

Bueno, sí, se pueden hacer programas, pero tú quieres ver cosas chulas por la pantalla, ¿no? Una opción en plan hardcore sería buscar información de las direcciones de memoria donde se encuentra el framebuffer (podríamos simplificarlo como la "ram de vídeo", aunque no sea exactamente eso) e implementarte tus propias funciones, pero es mucho más cómodo usar bibliotecas que nos faciliten el trabajo, en este artículo hablaré principalmente de dos: minilib y SDL.

Las minilib (abreviatura de Minimal Lib) es una biblioteca minimalista creada por Rlyeh, un programador español famoso por sus emuladores para la GP32.

Aunque cada vez va incorporando más funciones, está principalmente enfocada para trabajar con emuladores, donde no hacen falta funciones específicas de blitting, reproducción de samples sonoros, etc. Hacen un uso intensivo de registros y zonas de memoria físicas de la máquina para aprovechar las funciones especiales del hardware de ésta (cambio de velocidad de la CPU, escalado hardware, distintas capas de vídeo (YUV, RGB, etc)...), por lo que solo es posible testear el programa resultante en la propia consola.

Por otro lado, con un enfoque totalmente distinto, tenemos las bibliotecas SDL (Simple DirectMedia Layer), creadas por Sam Lantinga (ex miembro de Loki y actualmente en Blizzard). Las principales ventajas de estas bibliotecas son su sencillez de uso, gran cantidad de funciones soportadas (blittings, reproducción de sonido, mezclador de canales configurable, reconocimiento y uso de múltiples formatos gráficos -bmp, jpg, png, gif...- de forma transparente al usuario, etc.) y, sobre todo, su portabilidad.

¿Qué significa ser portable? Que el mismo código fuente puede ser recompilado sin apenas cambiar nada y funcionaría en todas aquellas pla-



taformas soportadas. La gran ventaja radica en que podemos probar una y mil veces el programa en nuestro ordenador y, cuando estemos satisfechos con el resultado, se recompila y ya lo tendríamos listo para ejecutar en la GP2X, Dreamcast, DS o cualquier otra plataforma soportada.

Obviamente no todo son ventajas. Son algo más lentas que las minilib y no hacen uso del hardware específico de la consola (aunque al ser de código abierto hay implementaciones paralelas como las SDL aceleradas de Paeryn que incluyen soporte para varias de estas funciones hardware).

A semejanza de las SDL tenemos la biblioteca Allegro (acrónimo recursivo de Allegro Low LEvel Game ROutines), ya una veterana biblioteca multiplataforma creada por Shawn Hargreaves, que también nos permite un amplio surtido de funciones orientadas a juegos.

Finalmente, quería referirme a GPU940, una implementación de OpenGL creada por el francés Rixed. La gracia de esta implementación, aparte de su facilidad de uso para conocedores de OpenGL, es que toma de forma dedicada el segundo procesador de la GP2X (generalmente no utilizado) para realizar todos los cálculos matemáticos que implican las 3D, liberando al procesador principal de esta pesada tarea.

Fenix

Fenix es un lenguaje abierto surgido a semejanza del Div Game Studio. Su principal ventaja es que se trata de un lenguaje orientado a juegos (con funciones muy específicas y útiles como rotaciones, escalados, efectos parallax, etc.), muy sencillo de programar e interpretado, pues corre sobre una máquina virtual.

Al ejecutarse sobre una máquina virtual el usuario no necesita andar recompilando el código para las distintas plataformas, como haríamos con C+SDL, sino que una vez compilado (en realidad generado el bytecode) ese archivo podría ejecutarse tal cual en cualquier plataforma soportada.

Nuevamente, tenemos que la facilidad de uso conlleva una pérdida de eficiencia, pero es una solución ideal para proyectos no demasiado exigentes y/o como una forma de iniciarse en la programación de juegos.

Pygame

Para aquellos que buscan un lenguaje fácil e interpretado, al estilo de Fenix, tenemos la opción de Pygame. Se trata de una selección de bibliotecas basadas en el lenguaje de scripts Python a las que



se le añade una capa de SDL para hacer un conjunto compacto orientado a juegos.

Nuevamente tenemos las mismas ventajas e inconvenientes que Fenix por ser interpretado, es decir, fácil portabilidad y no demasiada velocidad.

Ruby y Rubygame

Se trata de otro lenguaje interpretado que hace uso de una capa de SDL, al igual que Fenix y Pygame. No aporta nada nuevo sobre ellos, excepto la comodidad de uso si ya estabas acostumbrado a programar usándolo.

Por ahora no soporta sonido, pero es de suponer que lo hará en un futuro.

Edge y Game Editor

Se trata de dos aplicaciones profesionales destinadas a crear juegos comerciales para dispositivos portátiles como teléfonos móviles, PDAs, Pocket PCs y, desde hace poco, también la GP2X.

Edge destaca incorporando funciones para representar juegos en 3D y tiene disponible una versión gratuita para fines no comerciales, pero flaquea por el apartado sonoro, pues depende de bibliotecas externas para realizar esa función en la GP2X.

Game Editor por su parte está orientado casi exclusivamente a entornos 2D y no cuenta con una versión gratuita (aunque la profesional tampoco es demasiado cara, 25$).

FPC4GP2X y GLBASIC

Finalmente cabe mencionar estos dos entornos, actualmente no muy utilizados, pero que pueden servir como una vía de iniciación.

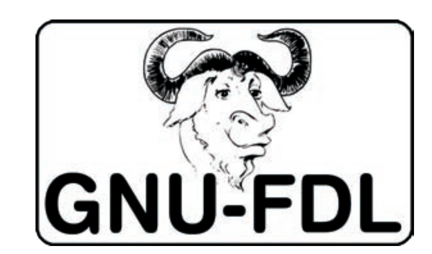
FPC4GP2X es una implementación de Pascal y SDL a través del compilador FreePascal y JEDI-SDL. Puede ser realmente útil para gente acostumbrada a usarlo en entornos académicos y que no quieran complicarse aprendiendo nuevos lenguajes.

Por su parte GLBASIC es una extensión del lenguaje Basic orientada a juegos. Una de las ventajas que incorpora es que permite la inclusión de código en C junto al suyo propio y la posible expansión con módulos adicionales para 3D, Cell Shading, etc. Es un entorno comercial, de pago, pero se ofrece de forma gratuita a todo aquel que acredite ser estudiante.

Conclusiones

Como hemos visto, no hay un solo modo de programar para esta joyita de consola, sino múltiples variedades adecuadas para los gustos de cada uno.

Algunas opciones son más óptimas que otras, pero aquellas pueden ser más amigables que éstas, así que mi recomendación sería hacer una estimación sobre las exigencias del software que queramos crear, buscar las opciones que se adecúen a estos requisitos y, finalmente, quedarnos con la que más cómodo nos encontremos.



MADRISX 2007

MadriSX & Retro

POR





El pasado 10 de Marzo se volvió a celebrar esta feria sobre el ordenador MSX y el mundillo retro en general. Como viene siendo habitual, tuvo lugar en el Centro Cultural *El Greco*, cerca de la conocida Casa de Campo de Madrid. Según la página oficial, han asistido más de 400 personas, y ya desde primera hora se podía ver bastante gente.

Nada más entrar, no encontrábamos con los chicos de *Retro Euskal*, que nos invitaban a pasar unas vacaciones inolvidables en el *Bilbao Exhibition Centre* del 20 al 23 de Julio o a visitar el Museo de Informática García Santesmases.

A su izquierda estaba el incansable equipo de *Speccy.org*, mostrando el interfaz *divIDE* y otros dispositivos para *Spectrum*, así como la revista digital *MagazineZX*. Además, tenían a la venta el juego *Sokoban* de *Compiler Software* y las ya famosas camisetas del 25º Aniversario del mítico ordenador de *Sir Clive Sinclair*. También estaban representantes de *SPA2*





y *El Trastero del Spectrum* conviertiendo cintas a *TZX*, y se pudo ver como algunos usuarios donaban bastantes cintas para que no se perdieran en el olvido.

A continuación estaban los representantes del Grupo de Usuarios del *Amstrad*, y en su stand se podían ver algunos ordenadores de la casa corriendo el *Justin* en versión cartucho o el sistema operativo *Symbos*. A su lado estaba el coleccionista *vade-retro* -administrador de *Beta-Zero*-, mostrando algunos de los artículos que tenía a la venta, además de una *NES*, una *Atari 2600* y una *Videopac* de *Philips* en sus respectivos televisores.

En la esquina había uno de los puestos más impresionantes de la feria, ya que *Japan Game Center* tenía en funcionamiento un par de ordenadores que son difíciles de ver por aquí: un *X68000* y un *FM Towns II*. También se podían contemplar otros sistemas japoneses, como una *PC-FX*, una *PC-Engine* con CD o una *Famicom Disk System*.

Después estaban los chicos de *DC-Iberia*, vendiendo todo tipo de material de la *Dreamcast*, así como camisetas de la asociación, este año en color negro. Y en la otra esquina se podía ver el puesto de *Neuro Chip*, que tenía a la venta bastantes consolas y juegos retro.

En la otra pared había cuatro expositores. El primero de ellos era el del *Club de Aventuras AD*, donde se podía encontrar información acerca de las aventuras que se están desarrollando actualmente, así como Cds recopilatorios de juegos de este género, y fanzines de la *SPAC* (Sociedad para la Preservación de Aventuras Conversacionales). Después estaba el puesto de *Karoshi Corporation*, que tenía el port de *MSX* de *Phantomas Saga: Infinity*, así como otros interesantes juegos para este ordenador. La mesa siguiente era la de la organización del evento, y finalmente podíamos ver el puesto de *Sunrise*. Había dos representantes que habían venido desde Suiza para mostrar sus productos para *MSX*, como el USB *Gamereader*, que se agotó al poco tiempo de comenzar la feria.



En el centro de la sala principal había cuatro mesas que se repartían *Oldcomput* y *Computer Emuzone*. El primero tenía a la venta todo tipo de ordenadores y hardware retro, y el segundo mostró algunos juegos de su equipo de desarrollo *Games Studio*, e incluso se enseñaron de forma exclusiva los avances en el espectacular remake del *Capitán Sevilla* de *Dinamic*. También estaban a la venta un montón de cintas de sus juegos para dar vidilla a nuestros ordenadores clásicos.

Si cruzábamos la cafetería accedíamos a otra sala bastante más pequeña, en la que estaban *Miguel Durán* y su mujer con *El Museo de los 8 bits*, así como un pequeño mercadillo de segunda mano, y un puesto para hacerse socio de MadriSX.

A medida que fue pasando la mañana los distintos expositores se fueron presentando ellos mismos, y este año se intentó hacer también en inglés, debido a la visita de *Sunrise*. Fue realmente interesante escuchar los discursos, ya que cada uno supo aportar algún detalle curioso. También se sortearon diversos artículos entre los asistentes, y los números ganadores fueron apareciendo en una pantalla gracias a un *Apple IIC* que tenían los organizadores.

Sin duda fue un evento de lo más interesante, que demuestra que en España hay una afición enorme por los sistemas clásicos y ganas de hacer cosas nuevas con estas entrañables máquinas. La próxima edición está anunciada para el 8 de Marzo de 2008 en el mismo lugar, celebrándose además el 5º Aniversario desde que la feria dejó de ser exclusiva de MSX. ¿Te animas?



MIDNIGHT COMMANDER

POR

ALAIN IBÁÑEZ DE OPAKUA

Corrían los años 90 cuando el protagonista de nuestra aventura, Miguel de Icaza, estudiaba matemáticas en la Universidad de México. En 1991 tenia 18 años y no tenía dinero para comprarse un ordenador, pero sí podía utilizar los que había en su universidad; fue allí donde tuvo su primer encuentro con la comunidad Open Source, donde se empezaba a hablar del nacimiento de *Linux*. Pronto quedó cautivado por el modelo de desarrollo libre, y lo primero que hizo fue crearse un programa para manejar archivos, el cual hoy se conoce como *Midnight Commander*, al mejor estilo del *Norton Commander*. Es, por tanto, un gestor de ficheros ortodoxo (OFM – *Orthodox File Manager*), esto es, un gestor de ficheros basado en el *Norton Commander*.


MIGUEL DE ICAZA

Este mexicano es el fundador y líder de la fundación *Gnome*, de la empresa *Ximian*, desarrollador instrumental de *Linux* para SPARC y desarrollador, como ya hemos dicho, del manejador de archivos *Midnight Commander*. También creó la hoja de cálculo *Gnumeric* y el modelo de componentes *Bonobo* dirigido al desarrollo de aplicaciones de gran escala para *Linux*. Últimamente trabaja para *Novell*, y es líder del proyecto MONO, el cual permite crear programas usando la especificación .NET de *Microsoft* en *Linux*.

Descripción

Midnight Commander (ejecutado como *mc*) es una aplicación compilable en sistemas tipo UNIX (eso incluye *DSLinux*, *GPLinux*, GP2X, *Debian* para *Dreamcast* o *GCLinux*) que funciona en modo texto. La pantalla principal consiste en dos paneles en los cuales se muestra el árbol de directorios y archivos. Las teclas de cursor permiten desplazarse a través de los ficheros, la tecla insertar se usa para seleccionar ficheros y las teclas de función realizan las principales tareas

con ficheros, como borrar, editar, copiar o mover. Además en la parte inferior aparece la línea de comandos desde la que podemos ejecutar lo que nos interese en cada momento.

Midnight Commander a fondo

Por defecto, y como podemos observar en la captura de pantalla, la interfaz del programa se dibuja en colores azules, si bien éstos pueden ser cambiados a gusto del usuario e incluso se puede conseguir un gestor transparente en un servidor gráfico. Además, y a pesar de ser en modo texto, también se puede manejar utilizando el ratón (tanto en el servidor gráfico como en consola, con *gpm*) permitiendo realizar todas las operaciones a golpe de click, aunque a menudo es más cómodo utilizar el teclado. El click izquierdo selecciona un fichero o directorio, el derecho lo marca como lo haría la tecla insertar y el doble click ejecuta el archivo, entra en el directorio o ejecuta la aplicación determinada para dicho tipo de archivo.

La gran capacidad y configurabilidad de este gestor es inimaginable, máxime tratándose de un programa en modo texto; sin embargo, con una pequeña guía de uso podemos conseguir que se convierta en nuestro gestor de archivos principal a costa de otros aparentemente más completos y gráficamente más atractivos como *konqueror* o *nautilus*, que son más voluminosos y lentos para muchos de los usos que habitualmente damos a un gestor de archivos.

Los paneles pueden presentarse de diferentes maneras: con diferentes ordenaciones de los archivos/directorios, con la información deseada de cada archivo, en forma de árbol, como información completa de lo seleccionado en el otro panel, con filtros...

Para usarlo de la manera más cómoda es aconsejable configurarlo en el modo “navegación al estilo *Lynx*”, modo al que se accede en el menú (F9) en Opciones/Configuración..., lo que nos permite entrar y salir de los directorios con las flechas izquierda y derecha. Este modo de navegación por el árbol de directorios es extraordinariamente rápido y eficaz.

Como ya hemos comentado, la tecla insertar se usa para seleccionar ficheros, sobre los cuales podemos realizar diferentes operaciones en bloque, como borrar o mover. Mediante la tecla tabulador (*Tab*) podemos cambiar la selección de un panel a otro. Por otro lado, las teclas de función realizan las principales tareas del programa, las cuales están indicadas bajo la línea de comandos.

En todo momento y en caso de que la línea de comandos no nos parezca suficiente, siempre podemos volver a la consola con la combinación de teclas *Control-o* sin cerrar *mc* y volver a éste una vez realizada la operación repitiendo la combinación de teclas.

En ocasiones en la línea de comandos queremos pegar el nombre de un archivo o directorio del directorio en que nos encontramos, por ejemplo, para pasárselo como argumento a un programa a ejecutar. Esto se realiza de manera muy sencilla en *mc*: basta con seleccionar dicho archivo o directorio y pulsar *Alt-Enter*.

Si lo que deseamos es utilizar el autocompletado que en consola realizamos con la tecla *Tab*, y dado que en *mc* dicha tecla se utiliza para el cambio de panel, lo que debemos hacer es utilizar la combinación *Alt-Tab*.

Otra tecla cuya función es esencial conocer es la tecla *Shift* o *Mayús*, con la cual podemos seleccionar, copiar y pegar texto con el ratón como si de la consola inicial se tratase simplemente manteniéndola pulsada mientras se realiza la acción de selección o pegado. Así nos saltamos la respuesta que, por defecto, *mc* realiza ante dicha actividad del ratón.

La tecla anterior es especialmente útil cuando utilizamos el editor integrado en *mc*: *mcedit*, que también puede ser ejecutado de manera indepen-



diente como un editor cualquiera. Este editor se lanza desde *mc* pulsando F4 una vez seleccionado un archivo y es especialmente útil para programar, ya que colorea el código para que resulte más fácil su comprensión y permite realizar las operaciones de copiado, cortado y pegado fácilmente: simplemente iniciando la selección con F3, finalizándola con la misma tecla y posteriormente copiando (F5) o cortando/pegando (F6) con el cursor en el lugar de destino. También se pueden definir macros, que nos permiten repetir en cualquier momento un conjunto de acciones. Para ello se pulsa *Control-r* y se realizan las acciones a repetir posteriormente, se vuelve a pulsar *Control-r* y se selecciona la tecla o combinación de teclas de acceso. Para volver a ejecutar dichas acciones se pulsa *Control-A* y la tecla o combinación anterior.

Midnight Commander también nos permite visualizar documentos *html*, *pdf*, navegar en ficheros comprimidos, en *rpm's*, en *deb's*... e incluso acceder a servidores FTP, SMB o SSH (FISH). Si sospechamos que la información que nos presenta el programa se encuentra desactualizada, algo común cuando exploramos servidores, podemos hacer que la actualice pulsando *Control-r*.

También es importante la combinación *Control-x*, tras la que pulsando diferentes teclas obtenemos diferentes utilidades; por ejemplo, resulta más sencilla la realización de enlaces o links duros o blandos (físicos o simbólicos respectivamente) de

```
--P --{*terminal*}-- sxemacs-22.1.4 (Mule) [Bentley Turbo]
File Edit View Cmds Tools Options Buffers Recent Files Motion Top << ] >> Bot Terminal     Frame Help

+<-~----------------------------------------v>++<-/usr/local/lib/sxemacs/site-packages/lisp/xwem--v>+
|          Name           | Size |  MTime      ||          Name              | Size |  MTime      |
|/..                      |  1024|Jan 11 11:33 ||/..                         |  1024|Jan 20 02:44|
|/.BitchX                 |  1024|Apr  3  2005 || auto-autoloads.el          | 46197|Jan 18 17:37|
|/.acrobat                |  1024|Jul 29  2004 || auto-autoloads.elc         | 45796|Jan 18 17:37|
|/.adobe                  |  1024|Oct  9 01:26 || custom-load.el             |  3426|Jan 18 17:37|
|/.arch-hooks             |  1024|Dec 24 08:03 || custom-load.elc            |  3078|Jan 18 17:37|
|/.arch-log-library       |  1024|Apr  6  2005 || ixwem.el                   |  3979|Jan 18 17:37|
|/.arch-params            |  1024|Oct 23  2004 || ixwem.elc                  |  3740|Jan 18 17:37|
|/.autosave               | 43008|Jan 25 12:57 || xwem-appcollect.el         |  3852|Jan 18 17:37|
|/.cedit                  |  1024|May 14  2004 || xwem-appcollect.elc        |  2671|Jan 18 17:37|
|/.csvtosql               |  1024|Aug  8 22:03 || xwem-battery.el            | 12671|Jan 18 17:37|
|/.dvdcss                 |  1024|Nov 17 15:36 || xwem-battery.elc           | 12192|Jan 18 17:37|
|/.eboard                 |  1024|Sep  9 22:46 || xwem-clgen.el              | 16219|Jan 18 17:37|
|/.eicq                   |  3072|Jan 25 09:46 || xwem-clgen.elc             | 19179|Jan 18 17:37|
|/.emoney                 |  1024|Jan 25 09:14 || xwem-clients.el            | 94544|Jan 18 17:37|
|/.eshell                 |  1024|Jan 22 10:29 || xwem-clients.elc           | 98437|Jan 18 17:37|
|/.gconf                  |  1024|Jan 25 09:17 || xwem-clswi.el              |  4985|Jan 18 17:37|
|/.gconfd                 |  1024|Jan 25 09:19 || xwem-clswi.elc             |  4890|Jan 18 17:37|
|/.gimp-1.2               |  1024|Nov 29 15:23 || xwem-compat.el             |  1739|Jan 18 17:37|
|/.gkrellm2               |  1024|Jan 19 13:48 || xwem-compat.elc            |  1103|Jan 18 17:37|
|/.gnome                  |  1024|Jan 23 12:00 || xwem-desktop.el            |  7129|Jan 18 17:37|
|/.gnome2                 |  1024|Dec 28 17:34 || xwem-desktop.elc           |  4887|Jan 18 17:37|
|/.gnome2_private         |  1024|Dec 28 17:34 || xwem-diagram.el            | 28025|Jan 18 17:37|
|/.gnome_private          |  1024|Jan 23 11:38 || xwem-diagram.elc           | 15925|Jan 18 17:37|
|/.gnupg                  |  1024|Jan 23 12:55 || xwem-edmacro.el            |  7663|Jan 18 17:37|
|/.hyperb                 |  1024|Jan  2 03:26 || xwem-edmacro.elc           |  3818|Jan 18 17:37|
|/.links                  |  1024|Dec  3 12:32 || xwem-edprops.el            |  5170|Jan 18 17:37|
|/.linuxcounter           |  1024|Nov  6  2002 || xwem-edprops.elc           |  4197|Jan 18 17:37|
|/.mc                     |  1024|Jan 22 01:10 || xwem-events.el             | 11387|Jan 18 17:37|
|/.mozilla                |  1024|Sep 18 16:16 || xwem-events.elc            |  8675|Jan 18 17:37|
|/.mpd                    |  1024|Nov 21 22:10 || xwem-faces.el              | 27197|Jan 18 17:37|
|/.mplayer                |  1024|Feb 15  2004 || xwem-faces.elc             | 27629|Jan 18 17:37|
|/.openoffice.org2        |  1024|Jan  8 06:42 || xwem-focus.el              | 10938|Jan 18 17:37|
|---------------------------------------------||---------------------------------------------|
|/.acrobat                      |drwxr-xr-x   || auto-autoloads.el                |-rw-r--r--|
+---------------------------------------------++---------------------------------------------+
$                                                                                        [^]
Noconv--**-L799 Bot: *terminal* Wed Jan 25 14:22  (Term PD: char run)----------------------

XWEM-Info: Importing screenshot to ~/pro
gramming/SXEmacs/web/Images/midnight-com    Bleed Together 100%  30°C Wed, Jan 25 14:22  3:hack
```

archivos mediante la combinación *Control-x+s* que mostrará el menú de enlaces blandos y pulsando *Control-x+l* el de los duros. Si se pulsa 'c' tras *Control-x* nos mostrará un menú con las opciones de chmod, esto es, el cambio de permisos, mientras que pulsando 'o' obtenemos el menú para cambiar el dueño del archivo (*chown*).

Para acceder al menú de búsqueda de archivos a partir del directorio en que nos encontramos basta con pulsar *Alt-?* (*Alt-Shift-'*) si bien la mayoría de estas importantes aplicaciones del programa podemos encontrarlas en el menú (F9).

Por otro lado, una de las mejores cualidades de este programa es que podemos alterar su comportamiento dado que es altamente configurable, y no solo en lo que se refiere a su aspecto o modo de visualizar los paneles, sino que podemos modificar la manera en que trata cada tipo de archivo, añadir nuevas acciones para que sean ejecutadas o crear un conjunto de directorios de acceso más común.

Por ejemplo, para que cada vez que ejecutemos un archivo con extensión *.avi*, éste sea reproducido con *mplayer*, debemos editar el fichero de extensiones (en el menú Comando) añadiendo la línea:

```
shell/.avi
        Open=mplayer %f
```

Si queremos que se reproduzcan todos los vídeos marcados en vez de solamente el seleccionado utilizaremos la macro *%s* en lugar de *%f*.

Para añadir entradas al menú (cuando pulsamos F2) debemos editar el fichero de menú (en el menú Comando). Si, por ejemplo, queremos añadir una entrada para reproducir un archivo de vídeo cuando en el menú pulsemos 'v' podremos añadir las líneas:

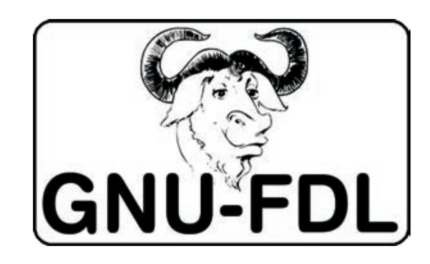
```
v       Reproducir vídeos
        echo "Reproduciendo el vídeo %f"
        mplayer %f
        echo "Vídeo %f reproducido"
```

Como se puede observar, las líneas que empiecen por una letra, la tomarán como tecla de acceso y las que empiecen con espacios o tabuladores serán tomadas como comandos que se ejecutarán tras la selección de la tecla anterior pudiéndose incluso realizar pequeños scripts.

En cuanto a los directorios de uso más común, para añadir uno basta con pulsar *Control-x+h* una vez en dicho directorio. Nos pedirá un nombre para etiquetar el directorio y se añadirá a una lista a la que se accede pulsando *Control-* (*Control-AltGr-º*).

En definitiva, *Midnight Commander* es un gestor de archivos muy completo que permite realizar gran cantidad de acciones y configurarlas a nuestro gusto, si bien aquí sólo se han expuesto las consideradas más básicas o importantes. En caso de que el lector esté interesado en conocer más profundamente el funcionamiento de este programa se recomienda la lectura de la página de manual, que en este caso es muy completa.

Nota: Las combinaciones de teclas están pensadas para un teclado configurado como español.







DIFERENCIAS ENTRE SOFTWARE LIBRE Y CODIGO ABIERTO

En el anterior punto se habló de que no es lo mismo Software Libre que Código Abierto, aunque haya grandes similitudes, fines similares o que una pueda englobarse dentro de la otra, y esto es debido que tanto la fundación FSF (Free Software Fundation o Fundación para el Software Libre) como la organización OSI (Open Source Initiative o Iniciativa para el Código Abierto) tienen "reglas" propias, para determinar la naturaleza de una licencia y si puede catalogarse de libre o de código abierto. Estas reglas, sean de la FSF o de la OSI, han de ser cumplidas todas y cada una de ellas, sin excepción.

En la FSF se define como software libre todo software que se distribuya bajo una licencia que cumpla con cuatro libertades:

- Libertad 0. Libertad de usar el programa, con cualquier propósito.
- Libertad 1. Libertad de estudiar cómo funciona el programa, y adaptarlo a tus necesidades. El acceso al código fuente es una condición previa para esto.
- Libertad 2. Libertad de distribuir copias, con lo que puedes ayudar a tu vecino.
- Libertad 3. Libertad de mejorar el programa y hacer públicas las mejoras a los demás, de modo que toda la comunidad se beneficie. El acceso al código fuente es un requisito previo para esto.

Por su parte la OSI a la hora de crear su definición de Código Abierto se basó en su en la DFSG de Debian (Debian Free Software Guidelines o Directrices de Software Libre de Debian) para crear una lista de 10 condiciones que debe cumplir una licencia para considerar si esta es para software calificable de código abierto:

- Condición 1. Libre redistribución: el software debe poder ser regalado o vendido libremente.
- Condición 2. Código fuente: el código fuente debe estar incluido u obtenerse libremente.
- Condición 3. Trabajos derivados: la redistribución de modificaciones debe estar permitida.
- Condición 4. Integridad del código fuente del



autor: las licencias pueden requerir que las modificaciones sean redistribuidas sólo como parches.

- Condición 5. Sin discriminación de personas o grupos: nadie puede dejarse fuera.

- Condición 6. Sin discriminación de áreas de iniciativa: los usuarios comerciales no pueden ser excluidos.

- Condición 7. Distribución de la licencia: deben aplicarse los mismos derechos a todo el que reciba el programa

- Condición 8. La licencia no debe ser específica de un producto: el programa no puede licenciarse solo como parte de una distribución mayor.

- Condición 9. La licencia no debe restringir otro software: la licencia no puede obligar a que algún otro software que sea distribuido con el software abierto deba también ser de código abierto.

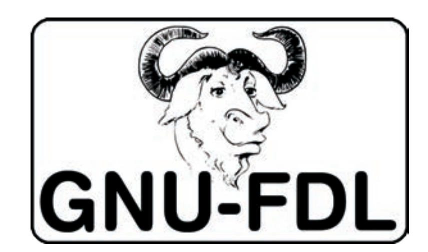
- Condición 10. La licencia debe ser tecnológicamente neutral: no debe requerirse la aceptación de la licencia por medio de un acceso por clic de ratón o de otra forma específica del medio de soporte del software.

Es normal que, después de leer esto y ver que guardan demasiada similitud, ahora uno se pregunte "¿por qué estos dos términos para designar a *casi* lo mismo?".

Pues bien, corría el año 1998 cuando el término "Código Abierto" empezó a escucharse dentro de la comunidad del software libre intentando hacer desaparecer la tendencia a tomar el *freeware* como si fuera software gratuito, puesto que el vocablo inglés *free* es algo ambiguo, significando a su vez *libertad* (correcto), y *gratuidad* (incorrecto).

Sin embargo dentro de la FSF esta nueva forma de referirse al software libre no gustó demasiado pues, aunque alejaba el concepto de gratuidad, también parecía abandonar el concepto de libertad (*freedom*): daba a entender que el *"código fuente estaba abierto"* (para verlo al menos), pero no inducía a pensar que también el código es libre de ser usado, modificado y redistribuido de la misma forma y con los mismos derechos que el original, que es lo que defiende la FSF.

Actualmente "Open Source" se refiere a un movimiento distinto apoyado por la OSI dentro del movimiento general del Software Libre creado y apoyado por la FSF. Son aliados, no enemigos, pues persiguen unos objetivos similares, aunque no coincidan demasiado en sus principios básicos. Entre sus diferencias, se podría decir que la OSI es más "permisiva" que la FSF con las licencias, con lo que nos encontramos que un software bajo una licencia considerada de código abierto puede ser software libre, pero también puede ser un programa semilibre o incluso uno completamente no libre.



POR





Las otras Game Boys: 1. Neo Geo Pocket

Todos conocemos la historia de la *Game Boy*, absoluta vencedora en el terreno de las portátiles. En principio tuvo una gran competidora, la *Game Gear* de *SEGA*, pero debido a varias causas (entre ellas que las pilas durasen un suspiro) la *Game Boy* acabó con ella. A lo largo de los años han aparecido otras consolas portátiles menos conocidas en España, bien porque no han llegado o bien porque apenas han tenido éxito. En este artículo analizaremos una de ellas: la *Neo Geo Pocket* de *SNK*.

Allá por 1998, *SNK*, conocidísima empresa de recreativas (*Metal Slug*, *King of Fighters*...) decide lanzar al mercado una versión reducida de sus arcades: *Neo Geo Pocket.* Esta portátil de 16bits era muy superior a la *Game Boy Color*, pero en un principio era monocroma, lo cual le impedía competir directamente con la máquina de *Nintendo*.

En 1999 lanzaron la *Neo Geo Pocket Color*, que técnicamente es la misma máquina sólo que con una pantalla a color.

Estas máquinas sólo vieron la luz en Japón y al año siguiente en EEUU y parte de Europa. A pesar de eso, el marketing fue nulo, por lo que fuera de Japón es una gran desconocida.

La máquina

Una de las características que mejor define a esta portátil es su joystick, considerado por todo el que la ha probado, el joystick más cómodo que jamás se ha hecho. Es un joystick con muchísima precisión, debido a que tenía 8 direcciones, en vez de las 4 típicas de una cruceta.

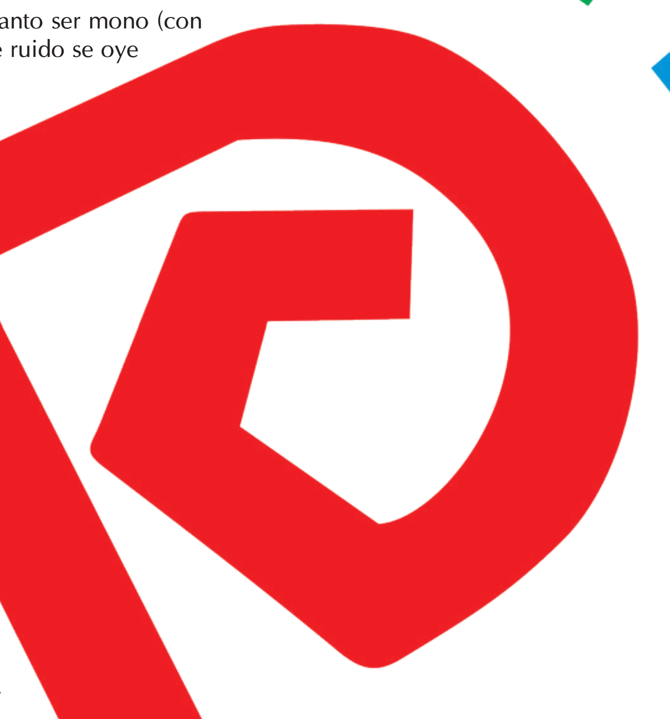
Además es una máquina robusta y muy cómoda de sujetar en la mano, que

funciona con dos pilas de tipo AA que duran unas 40 horas de juego.

A todo ello hay que sumarle su reducido peso y dimensiones, lo que la hacen ideal para llevar en un bolsillo (un poco grande eso sí).

El volumen es otro de sus puntos fuertes, ya que a pesar de tener un altavoz y por tanto ser mono (con cascos es estéreo) tiene el volumen muy alto, por lo que incluso en lugares con bastante ruido se oye con el volumen al máximo.

En la *Neo Geo Pocket,* a diferencia de las *Game Boy,* se pueden jugar a la mayoría de los juegos de *Neo Geo Pocket Color*. Por supuesto también a la inversa. Además, al ser la misma máquina (técnicamente hablando) se pueden conectar entre ellas con un cable link.



Los juegos

Salieron versiones reducidas de los juegos arcade de *SNK*. Obviamente lo más abundante son juegos de lucha, pero eso no quiere decir que sea lo único que hay.

Así pues hay varios *King of Fighters*, un *Puzzle Booble*, dos *Metal Slug*, *Neo Turf Masters*...

Todas ellas son versiones de las recreativas. Por ejemplo el *Neo Turf Master* es exactamente igual salvo por los gráficos de los personajes.

Una característica común en todos los juegos es el aspecto de los personajes. Todos son versiones en reducido, bastante graciosos y “cabezones”. A pesar de esto, los movimientos de cada uno (por ejemplo en los *King of Fighters*) están perfectamente recreados.

Además de estos juegos de *SNK*, *SEGA* también confió en esta máquina lanzando un So-

nic para ella: "*Sonic Pocket Adventure*". Este juego está principalmente basado en el *Sonic 2* de *Mega Drive*, pero tiene elementos de los demás.

Los accesorios

SNK lanzó los accesorios típicos de toda portátil: adaptador de corriente, correas, cascos, cable link (válido tanto para la versión en blanco y negro, como la color).

Además de esto, hubo un adaptador wireless, que hace las veces de cable link permitiendo jugar al mismo juego más de dos personas, pero no funciona tan bien como el cable y un cable link para conectar la *NGP* a la *Dreamcast* de *SEGA*. Este cable hacía que se desbloquearan personajes ocultos en los juegos de *SNK* que había en *Dreamcast* (principalmente los *King of Fighters*).

También hubo pilas y cargadores de marca *SNK*, pero esto sólo en Japón y un reproductor de MP3 que no llegó a salir pero estaba desarrollado.

Curiosidades

– La máquina tiene un menú interno que aparece sin ningún cartucho de juego. En él, a parte de las opciones, podemos ver un calendario, una alarma, un reloj con la hora mundial (salen las principales capitales del mundo como Tokio, Londres...). Pero lo mejor es que lleva un horóscopo, que te informa de tu estado en el amor, dinero, salud y en general.

– Las pilas recargables no funcionan con esta máquina, por una razón bastante simple: la mayoría tienen un voltaje de 1,2V y la máquina necesita dos pilas de 1,5V cada una.

– Pese a su corta vida llegaron a salir 116 juegos, la mayoría para *NGP Color*. Pero la mayoría son compatibles con la *Neo Geo Pocket* normal, y también soportan el cable link. De esos 116, sólo 7 son compatibles con la *Dreamcast*.

– Al principio los juegos salían sin caja ni instrucciones, sólo en una cajita de plástico que los protegía del polvo. Para el mercado americano se crearon las cajas e instrucciones, lo cual encareció su precio notablemente. Se cree que esta es una de las causas del fracaso de la consola.

Como conclusión diré que es una máquina bastante curiosa, cuyas virtudes y defectos las podemos resumir en:

Lo mejor:

– El stick, que al ser de 8 direcciones y tan preciso es ideal para los juegos de lucha.

– El sonido es nítido y con un volúmen alto.

– Los juegos son conversiones muy fieles a las recreativas originales (músicas, personajes...).

– Pese a su aspecto de "mazacote", es ligera y se agarra muy bien.

Lo peor:

– La pantalla no tiene iluminación, por lo que con escasa luz no ves nada.

– La mayoría de los juegos son del mismo género: lucha. Se habría agradecido un poco más de variedad, ya que si no eres fanático del género es posible que no te guste la consola.

– No se pueden usar pilas recargables.

– La mayoría de los juegos están en japonés.





ULTIMA ONLINE

POR PABLO VILCHES



En el año 1996 algunos periodistas y desarrolladores se *burlaron* de *Richard Garriott* durante la presentación del E3 de su por entonces revolucionario proyecto, *Ultima Online*. Hoy, 11 años después, los juegos multijugador masivos son uno de los negocios más lucrativos del sector, y un género que parece estar levantando las ventas de videojuegos de PC. El tiempo ha dado la razón a *Lord British*. Y es que, los *mmorpg's* (massively multiplayer online role-playing games) se han convertido en juegos de moda, como bien demuestra *World of Warcraft*.

Pero en este momento vamos a hablar del juego que revolucionó el mercado que, aún sin ser el primer *mmorpg* en ser lanzado, sí fue el que definió cómo deberían ser estos juegos en adelante. Luego vendrían otros, incluso de mayor éxito, pero *Ultima Online* fue el primero en atraer masivamente la atención de los jugadores.

Ultima Online fue lanzado por *Origin* el 25 de Septiembre de 1997 para rápidamente convertirse en un éxito, siendo el primer *mmorpg* en superar las 100.000 suscripciones. Este triunfo no era muy esperado por parte del estudio, o por lo menos no esperaban la buena acogida que tuvo el juego, incluso durante la beta. Hay que tener en cuenta que su desarrollo era muy costoso, y *Origin* no terminaba de estar convencida de la viabilidad económica del juego (costes de servidores, ancho de banda, asistencia técnica...). Precisamente, otras compañías, tras observar el triunfo del juego frente a las adversidades, se motivaron de cara a la realización de estos arriesgados proyectos. Estamos hablando de un proyecto que lleva 10 años funcionando, y que se estima que aun posee 135.000 cuentas activas. Pero lo más sorprendente es que, lejos de ser un juego al borde de la muerte, este año 2007 va a ser uno de los más importantes para este título. Tanto es así que *Electronic Arts* ha realizado la mayor inversión económica en la historia del juego, que junto con la ayuda de los recién adquiridos *Mythic* (autores de *Dark Age of Camelot* y del futuro *Warhammer Online*), van a tener la misión de que *Ultima Online* esté

en pie 10 años más. Luego hablaremos de ello.

Se trata de un juego en perspectiva isométrica ambientado en el universo de *Ultima*, la reputada saga de juegos de rol. El juego, que es única y exclusivamente *online*, está configurado por distintos servidores donde cientos de jugadores juegan simultáneamente. Al crearnos un personaje encarnaremos a un avatar, y seremos transportados al universo de *Sosaria*, donde los más familiarizados con el universo de *Lord British* disfrutarán de un universo conocido y muy desarrollado gracias a los distintos capítulos de la saga. Su desarrollo es en tiempo real, y el sistema de combate, en el que la velocidad de respuesta de tu mente y dedos es fundamental, sigue siendo único a día de hoy. Pero sin duda, lo más destacable y característico del juego es su sistema de habilidades (*skills*). En *Ultima Online*, no existe una plantilla predefinida, ni se van subiendo las habilidades a través de un avance de niveles. Su sistema nos permite elegir las habilidades que nos de la real gana, ofreciendo una gran diversidad de plantillas. Si queremos subir nuestra habilidad de espada, la subiremos utilizando espadas, o si queremos subir nuestra habilidad de robo, la subiremos robando. En la práctica, podemos crear un personaje diestro con la espada y el escudo, y que por ejemplo, sea capaz de cocinar un pastel y domar las criaturas que pueblan *Sosaria*, aunque lógicamente, este personaje no va a ser un gran amaestrador de criaturas, ni tampoco un gran



espadachín. Entonces, quizá uno prefiera encarnar un avatar orientado por completo a la lucha cuerpo a cuerpo, o un mago dedicado en cuerpo y alma a las artes de la magia. Las posibilidades son infinitas, aunque en la práctica, existen una serie de plantillas más poderosas que otras. Aun así, este sistema ofrece grandes posibilidades para el jugador que busca una experiencia libre y de roleo. Las opciones que nos brinda este título son enormes.

Otro de los puntos que ha caracterizado a Ultima Online es su comunidad. Famosas son las manifestaciones delante del castillo de *Lord British* reclamando servidores europeos (que finalmente llegaron), o los paseos que se daba *Richard Garriott* encarnando a *Lord British. Ultima Online* es sin lugar a dudas el juego multijugador masivo con mayor número de anécdotas y aventuras.

Mucho han cambiado las cosas desde su lanzamiento en 1997, de hecho su espíritu ha cambiado por completo a día de hoy. Los nostálgicos del juego sabrán que hubo dos hechos que marcaron puntos de inflexión en la historia de este producto. Podríamos globalizar estos cambios en dos acontecimientos concretos.

Un suceso importante fue la aparición de *Trammel* en el año 2000, dividiendo el mundo de *Sosaria* en dos facetas casi idénticas entre sí, pero con una gran distinción: *Felluca* consentía el *pvp* libre

(*player vs. player*, enfrentamientos jugador contra jugador), y *Trammel* no. Esto dividió la comunidad en dos, aquellos que querían vivir una vida tranquila y sin complicaciones, y aquellos que buscaban la emoción de no saber nunca si un jugador te traicionaría en cualquier momento, o un ladrón te robaría el botín que tanto esfuerzo te había costado conseguir. Hay que decir que *Origin* nunca pretendió dividir a la comunidad, de hecho, no esperaba que los jugadores se mudaran masivamente a *Trammel*. Sencillamente, querían satisfacer a la gran mayoría de jugadores que se quejaban de la excesiva dificultad que presentaba el juego por culpa de los continuos asesinatos que se cometían. Años más tarde, y con *Richard Garriott* fuera del estudio desde el 2000, éste comentó en una entrevista que la inclusión de *Trammel* fue una solución errónea a los problemas de los que se quejaba la comunidad. Pero no vamos a engañarnos, esto hizo prosperar al juego económicamente. De otra forma, podría haber pasado por problemas.

Hay otro hecho, quizá el más polémico de todos: la salida en el 2003 de la expansión *Age of Shadows*, que cambió, para bien o para mal, el concepto del juego para siempre. Esta expansión trataba de actualizar el juego, de renovarlo, de ofrecerle una mayor profundidad acorde a los tiempos que corrían. No vamos a decir que la expansión fue un fracaso, ya que consiguió elevar el número de suscripciones a sus cuotas más altas, pero sí



consiguió que muchos de los actuales jugadores se viesen traicionados por el equipo de desarrollo de entonces. Se incluyó un nuevo sistema de armas y armaduras, en el cual las propiedades de esos objetos tomaban un protagonismo mayúsculo, relegando la habilidad del jugador a un segundo plano, además de marginar en cierta manera a los artesanos, que veían cómo los enemigos del juego ofrecían una recompensa mucho mejor de lo que ellos podían ofrecer. Y no menos importante era el nuevo concepto de *insured,* un pequeño impuesto que nos permitía asegurar nuestro equipo en nuestra muerte, y que igualmente destrozó a los ladrones al impedirles robar los objetos bajo esta condición. Cambios drásticos y que cambiaron el juego para siempre, pero que de no haberse llevado a cabo, podrían haberlo marginado. De igual manera, y años mas tarde, el estudio de desarrollo, encabezado por nuevos miembros, admitió que *Age of Shadows* fue un error.

Muchos cambios ha sufrido *Ultima Online*, y muchas experiencias ha dado a sus jugadores, pero no podemos comentarlas todas aquí, así que concluiremos hablando del futuro del juego.

Mucha gente podría pensar que tras 10 años de vida este título se debería encontrar en una situación agónica, pero como ya hemos comentado antes, este año está siendo muy especial para sus jugadores. Se está preparando una expansión titulada *Kingdom Reborn*, que cambiará y actualizará



el aspecto gráfico por completo, sin limitarse a añadir unas cosillas allí y allá, puesto que el cliente del juego se ha reescrito desde 0. Además, la interfaz va a cambiar por completo, para que sea mucho más amigable y moderna. Este nuevo cliente sustituye al actual y mediocre 3D (que de 3D tiene poco), pero no al 2D, que podrá seguir siendo utilizado. Y lo mejor de todo es que esta actualización será gratuita. Pero no acaban aquí las cosas... puesto que *Electronic Arts* también tiene intención de lanzar este año otra expansión que está siendo desarrollada paralelamente. Su nombre es *Stygian Abyss*, de la que se conocen pocos datos, como que será lanzada después de Kingdom Reborn (que será necesario para jugar), así como que incluirá a la nueva raza jugable de las gárgolas (que se añade a los actuales humanos y elfos) y la mayor mazmorra creada hasta la fecha en el juego.

Veremos qué nos depara este legendario título. Yo personalmente no me lo voy a perder.

SUPERCARD DSONE

POR





Introducción

Hace dos años, muchos aficionados comenzamos a programar para *Nintendo DS* usando rudimentarios métodos de carga, como eran los PassME + cartucho flash de *Gameboy Advance*. Todos los usábamos, puesto que no había mucho más; pero la mayoría pensábamos que ese no iba a ser el método definitivo.

Ya en su momento, algunos comparábamos el tamaño de las tarjetas DS con, por ejemplo, el de las tarjetas SD, y pensábamos que quizá con esa tarjeta no, pero algún día sacarían un modelo más pequeño de tarjetas flash y entonces sería posible construir un adaptador que leyese directamente el código de ahí. La idea comenzó a ser posible con la salida de tarjetas como las miniSD y posteriormente las microSD, o la consecución de la ingeniería inversa del sistema de firmado de las tarjetas DS (mediante RSA), lo que permitió prescindir del uso de un juego comercial insertado en el Slot-1 junto con un PassMe o similar, para pasar a usar dispositivos tipo SuperKey, que son compatibles con cualquier modelo de DS y tienen el mismo tamaño de una tarjeta DS.

El dispositivo

Supercard DS One es un dispositivo de carga de código desde el Slot-1. Eso significa que tiene el tamaño exacto de una tarjeta DS y que es autoarrancable. No contiene el mismo código de inicialización que un juego comercial, razón por



la que hay que tenerla insertada en el momento del arranque de la consola, para que tome el control de la misma manera que lo haría un PassME.

Para leer el código usa un adaptador de tarjetas microSD, con un elegante muelle al estilo del propio Slot-1 de *Nintendo DS*, y muy diferente en cuanto a calidad a otros como los de la gama Lite de la misma Supercard o algunos EZ Flash. A día de hoy, Supercard DS One no me ha dicho todavía que haya insertado mal la tarjeta microSD (ese *not find SD card!* que dirían sus hermanas).

La vida inicial del dispositivo no ha sido todo lo satisfactoria que creadores, vendedores y clientes deseaban: las primeras unidades de Supercard DS One estuvieron plagadas de problemas, de inserción y detección (muchas necesitaban un "suplemento" de papel o cartón para llegar a hacer contacto), de velocidad de lectura de las microSD (muchísimas tarjetas microSD no cargaban ejecutables más grandes de 1MB, y había que usar ciertas tarjetas hechas en Japón para que todo funcionara) o de estética (el chip va justo debajo de la pegatina, y a veces ésta se deforma).

Una vez que los creadores de la Supercard se dieron cuenta del desastroso resultado de la primera hornada, se decidieron a arreglarla para tratar de lavar su imagen. Cambiaron todos los dispositivos con problemas e hicieron una segunda versión con casi todos los defectos pulidos (excepto lo que ya he dicho de la pegatina, pero eso es porque esconder más el chip es imposible), una nueva caja de una calidad nunca vista en una Supercard (*mein gott!* si parece japonesa...), un minúsculo lector de tarjetas microSD, un CD-ROM (si, no es un CD-R) con programas y controladores y un pentagesimal manual en chino simplificado e inglés tradicional. ¿O era chino tradicional e inglés simplificado? Vale, no digo que haya que comprar la Supercard DS One sólo para leer el manual, pero lo que es delito es comprarla y no leerlo. Una perla traducida: *SuperCard de versión Inglesa Puede sólo usar SO Inglés. SuperCard China y Japonesa deben usar SO relevante.*

El otro detalle jocoso del paquete viene a ser un nuevo logo con una manzana roja, otro más a sumar a la extraña imagen de Boba Fett, el logo de Nintendo DS modificado o las letras de magma ardiente. ¿A todo el mundo le ha dado por *copiar manzanas* últimamente?

La interfaz

Otro de los grandes aciertos de este dispositivo es la interfaz. Básicamente, han usado el código de *Moonshell* para crearla. Esto significa que según arranca, entramos en un entorno táctil y manejable, de gran calidad gráfica, con soporte para plugins y scripts, en el que se pueden leer ya de forma nativa formatos como textos, mp3, videos en dpg, música nativa de varias consolas retro (NES o Gameboy, por ejemplo) o archivos Mod. ¿No sabes qué es un archivo Mod? Deja de leer este artículo y corre a buscarlo en Internet. Y después, descárgate los miles de archivos hechos por la *scene* desde principios de los años 90. Algún día en esta publicación hablaremos de ellos, y quiero que para entonces sepas lo que son.

Todo lo que podría ser catalogado como el *firmware* de la Supercard (*Moonshell*, básicamente) va en forma de archivos en la microSD, por lo que no tenemos por qué pasar el mal trago de escribir una memoria EEPROM cada vez que queremos actualizarlo.

Como anécdota acerca de la interfaz: *Moonlight*, creador de *Moonshell*, tuvo que publicar una carta abierta a los creadores de la Supercard para que publicaran el código fuente de la interfaz, puesto que *Moonshell* es otra de esas maravillas patrimonio del software libre. Finalmente lo publicaron, pero si algo queda claro es que esto, sumado al incidente de *Gamepark Holdings* con la GPL del kernel *Linux*, sienta un precedente bastante feo.

El funcionamiento

¿Y qué tal funciona el tinglado? Desde luego,

la presentación es casi inmejorable, el precio es bastante ajustado y el software tiene una pinta increible, pero si no funciona no sirve ni para jugar a Fútbol-Chapas.

Pues bien, sí funciona, y formidablemente bien.

El soporte para ejecutables caseros es 100% perfecto. Todo lo que he podido probar ha funcionado sin problemas. Al arrancar el software desde el Slot-1, se carga directamente en modo DS nativo, y no hay que usar cargadores de ningún tipo (al estilo de los que usábamos para crear los archivos .gba. nds o .ds.gba) ni utilidades de parcheo.

Dados los avances que se han producido en los últimos meses con la aparición del estupendo sistema *dldi*, podemos adaptar los programas caseros para que lean el contenido de la tarjeta microSD y así poder cargar archivos en caliente. Esto es particularmente interesante para emuladores como SNEmulDS.

Es posible seleccionar o incluso autodetectar la velocidad de la tarjeta microSD, y el software incluso trae funciones para cargar código cerrado de una manera más compatible.

Una de las opciones más curiosas es que, si por casualidad posees ya una Supercard de Slot-2, puedes usarla como expansión del sistema: si tienes una Supercard o Supercard Lite de las que son compatibles con *Gameboy Advance*, podrás usar su memoria interna para expandir la RAM total del sistema, de la misma forma que lo hace la expansión que regalan comprando el navegador comercial *Opera DS*, una opción particularmente interesante para los usuarios de DSLinux. Si por el contrario posees una Supercard Rumble, puedes usar su motor de vibración como si se tratara del pack de vibración oficial que viene de regalo con juegos como *Actionloop* o *Metroid Prime Pinball*.

Si insertas un flashcard de cualquier marca en el Slot-2 y arrancas la Supercard DS One, ésta funcionará como si se tratara de un SuperKey o PassME.

Al no llevar una memoria intermedia e insertarse en el Slot-1, no es compatible con software de *Gameboy Advance*, ni soporta sus optimizados emuladores. Esto se está paliando ya que el software casero para DS está avanzando poco a poco, pero a día de hoy sigue siendo fundamental tener una Supercard de Slot-2 para poder disfrutar con plenitud de emuladores como Goomba y otros.

Otra de las ventajas frente a los sistemas de carga de Slot-2 es que consume bastante menos batería, ya que no tiene porqué alimentar los dos slots a la vez, salvo que los estemos usando.



PICO (Preguntas Interesantes a Contestar Objetivamente)

P.- Ya tengo una Supercard (o similar) de Slot-2. ¿Merece la pena comprar este juguete?

R.- Sí. Aparte de poder usarlas juntas, has de tener en cuenta que Supercard DS One consume menos batería, ocupa menos espacio y no lleva a Boba Fett en la pegatina. Recuerda que además podrás usar toda clase de software sin necesidad de parcheos ni cargadores.

P.- Tengo miedo de que me toque una Supercard defectuosa. ¿Qué hago?

R.- No tengas miedo. Todas las Supercard de primera hornada que no funcionaban están fuera del mercado o siendo retiradas en este momento. Las que se venden ahora son todas como he descrito en el presente artículo, con la fastuosa caja, el lector de tarjetas, software en CD-ROM y manual en chinglés.

P.- ¿Hace falta ponerle un chip a la DS o modificarle el firmware?

R.- No. Si hiciera falta algo de eso, este artículo no existiría en esta publicación. Estarías ahora mismo leyendo algo sobre unas maracas o una caña de pescar. Jamás te vamos a recomendar cosas que te hagan perder la garantía del fabricante o la vida de tu consola. Más aún si la vida de tu consola depende de una suscripción anual.

HOTEL DUSK - ROOM 215

POR





Un detective que descansa tranquilamente recostado en la silla detrás de su escritorio, en la comisaría del distrito 89 de Nueva York, recibe una alarmante llamada: *"¡¿Qué?! ¡¿Bradley?!".* Rápidamente se traslada a los muelles donde apunta con su amenazadora pistola a un hombre que le da la espalda y mantiene su rostro oculto en la oscuridad. Pero él le conoce bien, sabe quien es. *"Bradley ¿Por qué?".* No recibe respuesta. *"¡No te muevas!".* El interpelado hace caso omiso y el policía dispara. El hombre cae al agua mientras una última palabra sale de sus labios: *"Mila".*

El hombre que empuñaba el arma despierta sobresaltado, todo ha sido un sueño, una pesadilla.

"Me llamo Kyle Hyde.
Hace ya tres años que dejé la policía de Nueva York.
Ahora trabajo para una compañía llamada Red Crown. Soy un simple vendedor.
La compañía se dedica a la venta a domicilio de productos domésticos... Una tapadera.
Ed, el jefazo, maneja otros pequeños negocios al margen.
Se dedica a buscar objetos de, digamos, extraña naturaleza.
En ocasiones, le echo una mano.
Ya sé que no es el trabajo más emocionante del mundo...
Pero tampoco es que tenga nada mejor que hacer.
¿Me has oído, Bradley? Pues ya lo sabes.
Seguiré así hasta el día que dé contigo..."



Así es como comienza la nueva aventura gráfica que *Cing Inc.* nos trae a la portátil de *Nintendo*. Esta vez nos metemos en el cuerpo y la mente de *Kyle Hyde* (su mamá tenía buen gusto), antiguo policía de Nueva York transformado en vendedor que tiene que hospedarse por una noche en un viejo hotel de Nevada, el Hotel Dusk, para llevar a cabo un encargo de su jefe *Ed*. Pero esa noche será más larga y fructífera de lo que él espera... Quizás la habitación en la que se hospeda tenga algo que ver con ello. Todas las habitaciones del hotel tienen nombre propio y la nuestra, la 215, se llama "Deseo". Por lo que nos cuenta el dueño del hotel, esta habitación tiene un extraño poder, pues parece que hace realidad el sueño de aquellos que en ella se hospedan.

Tras su primera experiencia con *Another Code: Two Memories*, *Cing Inc.* vuelve a la carga con este género que tan marginado ha estado en las videoconsolas, pero que encaja a la perfección en la *Nintendo DS*. Tanto que parece que este tipo de juegos hayan sido creados exclusivamente para ella, pues aprovechan perfectamente las posibilidades que ofrece con su control táctil y la doble pantalla. Precisamente, *Cing Inc.* es una de las empresas que mayor provecho ha sabido sacar a la consola con sus escasas dos aportaciones, y que ha demostrado sobremanera cuánto pueden dar de sí sus novedosas características. Poco a poco, parece que otras compañías también se están percatando



de ello, pues ya hay nuevas aventuras gráficas en proyecto para esta consola, y entre ellas algunas adaptaciones como *Ankh, Secret Files: Tunguska* y probablemente *Runaway 2*.

Como en *Another Code,* la utilización del micrófono, el *stylus* y la doble pantalla serán clave para resolver los *puzzles* que nos vamos encontrando en el transcurso de la historia. Ésta es digna de una novela negra, llena de intriga y misterio, en la que se entremezclan las vidas de los huéspedes del hotel que, de una u otra manera, están relacionados entre sí y con lo acaecido tres años antes en Nueva York. Pero un papel aún más importante tienen las conversaciones que hemos de mantener con el resto de personajes y el cómo las encaminemos, porque una mala pregunta o comentario puede hacer que nuestra aventura termine antes de lo deseado. Así que es necesario saber elegir bien nuestras palabras. De todos modos, no temáis demasiado, porque si metéis la pata podréis volver a intentarlo desde el momento anterior al inicio de la conversación.

Tanto la historia, como el juego en todos sus aspectos resulta más adulto que su predecesor, *Another Code*. Este juego tiene una duración más adecuada para una aventura gráfica, aunque a pesar de ello a algunas personas se les puede seguir quedando un poco corto. Se juega con la consola en vertical, como si fuese un libro, de manera





similar al *Brain Training*. En la pantalla izquierda se muestra la visión que tiene nuestro personaje de su entorno y en la derecha aparece un plano de la estancia en la que nos encontremos, en el que estamos representados mediante un circulo y una pequeña flecha que indica hacia donde miramos. Para mover y dirigir a nuestro personaje lo podemos hacer con el stylus, indicándole hacia donde debe ir, o con la cruceta, de manera más sencilla e intuitiva, quizás por ser la más clásica, si nos orientamos mediante el plano.

El juego se divide en 10 capítulos, en los que se nos indica el tiempo que transcurre dentro de la historia, independientemente de lo que nos cueste a nosotros completarlos. Así que el tiempo solo es un indicativo de la hora del día en la que nos encontramos, pues el paso de un capítulo al siguiente está determinado por la sucesión de determinados hechos que nos llevan a una larga y trascendental conversación con alguno de los personajes, y es que aquí se nos puede acabar la diversión si no nos andamos con cuidado.

Durante todo el juego Kyle, nuestro personaje, lleva siempre consigo un cuaderno en el que podemos apuntar todo lo que queramos y creamos conveniente para recordar en un futuro, aunque tiene una extensión limitada, y también nos será útil para comunicarnos con algunos personajes. Además, en su cartera podemos encontrar el plano del hotel, una pequeña guía sobre los personajes que hayamos conocido y un resumen de lo ocurrido en los capítulos que hayamos completado.

Gráficamente también muestra avances y novedades. Los personajes, en constante movimiento, parecen esbozos hechos y pintados parcialmente a lápiz sobre papel blanco que, recortados, han sido puestos sobre un fondo en 3D, no muy bien definido, con colores pálidos y algo pixelado en ocasiones. Esto le da al hotel, único lugar donde se desarrolla toda la acción, un aire descuidado y desaliñado muy apropiado. De todos modos, este efecto no resulta un impedimento para poder localizar las herramientas y pistas necesarias para resolver los misterios, pues al hacer zoom los objetos y el entorno aparecen con mejor definición, y hace de este juego un magnífico ejemplo en el que se demuestra que no es necesaria una excelente calidad gráfica para crear un buen juego si se tiene una buena historia que contar. La música, como en la mayoría de los juegos, puede terminar siendo algo repetitiva, pero los efectos de sonido acompañan perfectamente a la historia en los momentos de mayor tensión y sorpresa. Por otro lado, no hay diálogos hablados, lo que sería de agradecer en las escenas automáticas, como recuerdos, ya que el juego puede pecar de exceso de diálogos escritos.

Este juego, además, presenta otra notable innovación respecto a su predecesor, *Another Code*,





pues permite la función de vibración mediante un *rumble pak* para el slot de *GBA,* pero, por desgracia, no viene junto con el juego. En todo caso, esta función apenas se utiliza durante el juego: cuando suena el busca, con ciertas revelaciones y preguntas importantes y poco más. Además, gasta bastante batería, quizá demasiada en comparación con lo que se utiliza, así que si disponéis de uno podríais probarlo para un rato, pero no es necesario para poder disfrutar de la aventura, pues no tenerlo no supone una gran pérdida.

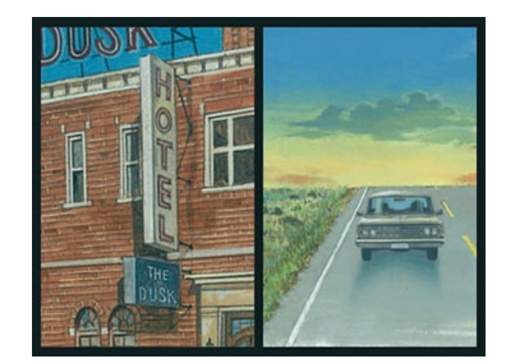
El hecho de que todo el juego tenga lugar en un único edificio de dos plantas no hace que resulte aburrido ni repetitivo. Todo lo contrario. Aquellos que disfruten explorando los escenarios podrán hacerlo tranquilamente, pues el hotel posee numerosas habitaciones y pasillos en los que se nos permitirá el paso de manera gradual, según vayamos avanzando en el juego. Esto también permite que los jugadores con menos paciencia no se cansen demasiado pronto si se quedan en un punto muerto, sin saber qué es lo siguiente que deben hacer, pues pueden recorrer el hotel en un menor tiempo.

Como he dicho, las conversaciones son muy importantes en este juego, tanto para entender la historia, como para continuar en el juego y pasar al siguiente capítulo, y afortunadamente, la traducción de los diálogos, cosa indispensable, está muy bien hecha. El lenguaje también se acopla muy bien a la historia, lenguaje de a pie de calle, el que se podría esperar escuchar de la boca de un ex-policía de Nueva York alojado en un tugurio en medio de la nada. Pero, un consejo, tened cuidado y no os dejéis dominar por la experiencia de la calle, no seáis demasiado duros con los otros personajes, ni demasiado inocentes.

En definitiva, este juego posee el espíritu de las clásicas aventuras gráficas de misterio, pero con un renovado y fresco aspecto gráfico. Recomendable para todo aficionado de las aventuras gráficas y para los que no lo sean o no hayan probado antes un juego de este tipo, pues su dificultad, en cuanto a resolución de *puzzles* se refiere, puede no ser muy elevada para los jugones, pero asegura horas de diversión e intriga.





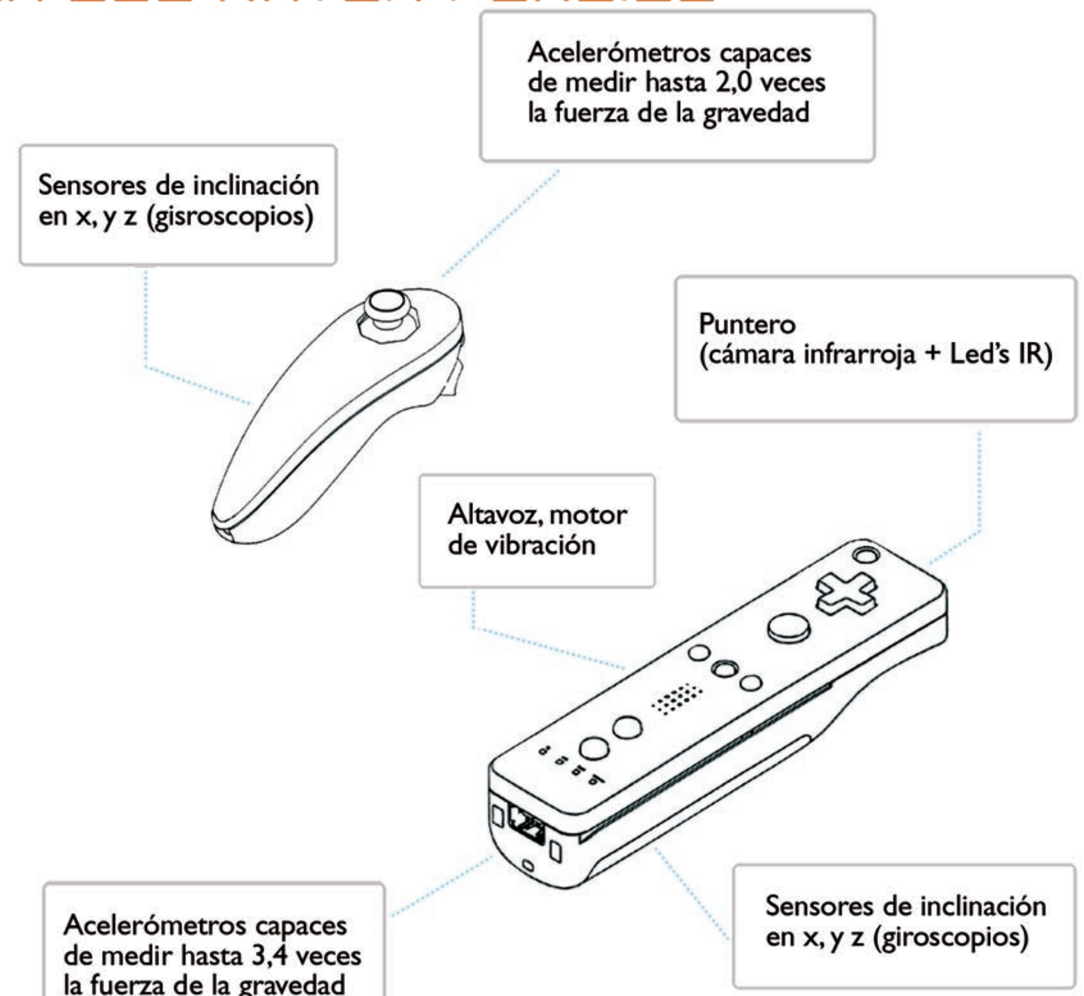


EN BUSCA DEL RATÓN PERDIDO

POR
JON AGIRRE
PABLO VILCHES

Cuando Satoru Iwata mostró en el *Tokyo Game Show* de 2005 el avance de lo que sería el mando de la, por aquel entonces, llamada *Revolution* (el nombre en código del desarrollo de *Wii*), pocos nos dimos cuenta de su potencial al completo. En aquel futurista vídeo, los jugadores agitaban el mando, lo golpeaban contra una mesa, lo apuntaban hacia una pantalla imaginaria o lo usaban como una espada, entre otras cosas.

Una vez pasada la euforia inicial causada por el inquietante video, era necesario llegar a propuestas concretas. En serio, ¿qué rayos hace ese mando? Los medios de comunicación hicieron su trabajo extrayendo toda clase de detalles morbosos acerca de la nueva interfaz de la siguiente consola de *Nintendo*. En cuanto uno de los representantes de *Nintendo* mencionó la necesidad de colocar dos artefactos, uno a cada lado de la pantalla, a muchos se nos activaron ciertas (pocas) neuronas que guardamos para las ocasiones especiales: el mando sería capaz de apuntar con total precisión a la pantalla, al estilo de las pistolas *TopGun* que ya existían en el mercado desde hacía meses (Iwata ya avisó que estaban combinando tecnología existente en un dispositivo nuevo).







El origen del mando

Por el resto de aplicaciones que se intuían en el video de presentación del mando, parecía obvio que el nuevo dispositivo además iba a ser capaz de medir aceleración e inclinación en tres ejes cada una. Para rematar la jugada presentaron un stick analógico complementario directamente sugerido por *Retro Studios*, el equipo de desarrollo propiedad de *Nintendo* con base en Texas (EEUU) y responsable de uno de los juegos más aclamados de la historia: *Metroid Prime*. *Retro Studios* se encontraba en medio del desarrollo de *Metroid Prime 3: Corruption* para *Revolution* y, dado que estaban trabajando sobre kits de desarrollo de *Gamecube*, no habían abordado todavía la cuestión del control. Y claro, viendo el mosqueante diseño con el que habían salido los ingenieros de hardware, decidieron que hacía falta un dispositivo extra para mover a *Samus Aran* (evidentemente, la minúscula y extrañamente posicionada cruceta del mando de *Wii* no era práctica para ello). Fue así como surgió el *Nunchuk*, aunque si hacemos caso al video de presentación del *Tokyo Game Show*, en realidad surge de un baño de leche alienígena.

Una cosa es cierta: con ese diseño de mando, movemos con una mano y apuntamos con la otra, con total libertad. ¿A qué nos suena esto? seguramente, a la plataforma en la que los *First Person Shooters* han crecido como setas (*se-tas*, no champiñones): el ordenador personal.

First Person Shooter en PC: La importancia del ratón y el teclado

No fue hasta principios de los años 90 cuando se definió el género como es conocido por todos. Ya sabéis, juego de acción con vista en primera persona mostrandose el arma, e incluso la mano o una parte del brazo. Los FPS, aunque hoy en día los consideramos un genero más, en realidad surgieron como un sub-genero de los shooters.

Se trata de uno de los negocios más lucrativos del PC, y posee una trayectoria de títulos (*Doom*, *Unreal*, *Half Life*...), compañías (ID, *Epic*, *Valve*...) y gurús (*John Carmack*, *Warren Spector*, *Gabe Newell*...) que han colocado a los FPS como elementos propios e identificativos del PC. Entonces, no es de extrañar que los fieles jugadores de PC vean con ojos recelosos la aparición de los FPS en el mundo de las consolas. Pero es que, además, hay una “arma” decisiva en este escenario: el ratón y teclado, también conocido por muchos como el *sistema WASD* (siglas que corresponden a las teclas del teclado).

Con este sistema de control, asumiremos los movimientos de nuestro personaje (y otra serie de utilidades) utilizando el teclado, mientras que el ra-

tón nos servirá para controlar la visión y el centro de disparo. Otro uso del ratón es utilizar sus botones para el “fuego primario” , “fuego secundario”, “cambio de arma” y diversas acciones que permiten los ratones multifunción de hoy en día.

Este sistema, a pesar de haber evolucionado mínimamente a lo largo de los años, sigue siendo el más eficiente a día de hoy para controlar esta clase de juegos. La agilidad que proporciona el ratón no puede ser igualada por otros sistema de control, como el control pad y a día de hoy el propio *Wiimote*. De hecho, y hablando de un juego de éxito actual, cuando probé por primera vez el *Gears of War* de la *Xbox 360* lo primero que pensé al toparme con el enfrentamiento inicial fue: “mierda, estoy jugando con un pad”. *Doom 2* ya dejó claro cuál es el control más efectivo, y así ha sido desde entonces.

Como ya hemos dicho, los jugadores más fieles no contemplan otras formas de control, e incluso desprecian otras alternativas. Razón no les falta, ya que durante años han ido surgiendo distintas herramientas de control diseñadas específicamente para los FPS que han resultado ser un chasco. ¿El *Wiimote* será capaz de acabar con este alienamiento? Es pronto para decirlo, pero de ser así podríamos ver en el futuro dispositivos similares orientados a los FPS. Por el momento, los jugadores más *hardcore* se conforman con ratones de precisión y pesos balanceados, para obtener el control más preciso posible que haga morder el polvo a sus oponentes en las modalidades multijugador.

Visto esto, podemos deducir que las consolas se enfrentan a un interesante problema. La *Xbox 360* está siendo un nido de FPS de primera calidad, los cuales se controlan con el pad. ¿Pero que pasaría si pudiésemos utilizar un teclado y un ratón en la misma consola? A simple vista puede parecer una opción más para satisfacer a un mercado concreto que está dispuesto a dar de lado al PC en favor de una opción más económica, pero esto es más complejo de lo que parece. Imaginaos una partida online a través de *Xbox Live* en la que determinados jugadores juegan con un pad mientras que otros juegan con un teclado y un ratón... Parece claro el vencedor de la partida. Esto es algo que no sufren los PC’s, ya que todos poseen su correspondiente teclado y ratón, así que el que prefiera utilizar un pad en una partida multijugador... hmm... bueno, es su problema.

Wii juega en otro campo. El *Wiimote* se presenta como una interesante opción a ser explotada, pero que si consigue convencer a largo plazo, podría convertirse en el sistema de control que aúne a los jugadores de PC y de consola en un futuro. Ya se verá, pero parece difícil que el PC pierda su hegemonía en este campo.



Primeras aplicaciones en *Wii*: *Red Steel* y *Call of Duty 3*

Con *Retro Studios* a la cabeza del desarrollo de *Metroid Prime 3: Corruption* desde prácticamente el día de presentación de *Revolution* en el E3 de 2005, y viendo el retraso que ha sufrido el lanzamiento de dicho juego (aún ni siquiera sabemos cuándo sale), uno se hace a la idea de que no debe ser tan sencillo programar un juego con perspectiva de primera persona que use el mando de *Wii* para apuntar y a la vez girar la cámara.

Esto no amilanó a dos empresas diferentes (*Ubisoft* y *Activision*) que se embarcaron en la producción de dos FPS para *Wii*: *Red Steel* y *Call of Duty 3* respectivamente. *Ubisoft* eligió desarrollar su juego en colaboración estrecha con *Nintendo*, lo que le confirió cierta ventaja teórica frente a su competidor. *Activision*, en cambio, decidió portar un juego multiplataforma de una de sus principales franquicias, añadiendo el control innovador sobre la marcha.

¿Y cuál ha sido el resultado? Dos productos imperfectos, inacabados y desconcertantes, aunque si uno destila lo mejor de cada uno de los dos, se dá cuenta del *dragón durmiente* que esconde *Revolution*.

Por un lado, nos encontramos que el acabado en *Call of Duty 3* es inaceptable. Los gráficos del juego son dignos de *Playstation 2*, lo que no significa que sean malos, sino que no se les ha dedicado el suficiente tiempo como para aprovechar los *shaders* de la GPU de *Wii.*

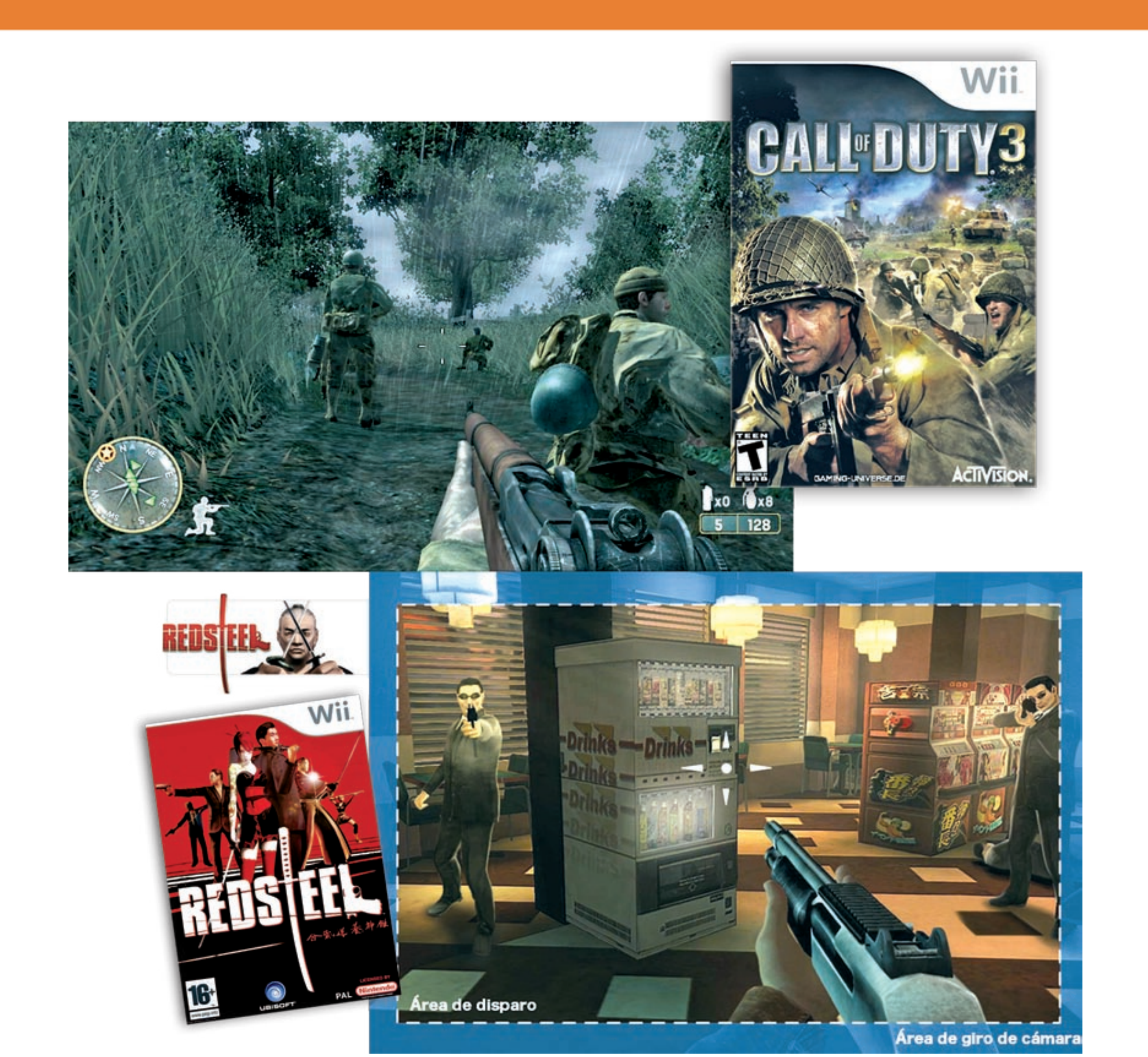
El sonido tiene una calidad suficiente, aunque la música no deja de ser *música-genérica-de-juego-de*-guerra, muy lejos de trabajos brillantes como los que hiciera *Michael Giacchino* para los primeros *Medal of Honor*. Uno toma la banda sonora de una película bélica aleatoria que se esté emitiendo en la sobremesa de una cadena cualquiera de televisión, se la pega al juego, y el resultado es el mismo. Alguien dijo una vez que *la inteligencia militar es a la inteligencia lo que la música militar es a la música*; sin entrar a valorar la parte de la inteligencia, he de decir que lo de la música puede llegar a ser cierto. A esto hay que sumarle unos doblajes altisonantes (en Castellano, eso sí), con frases grotescas, en ocasiones aberrantes e irrespetuosas, para algo tan serio y abominable como es la guerra. Es una trivialización que se podrían haber ahorrado.

Si uno tiene el valor de llegar al final del juego, se encontrará además con que el mando deja de responder en cuanto aparece cierto número de personajes en escena. Y digo en escena y no en pantalla, puesto que no hace falta que un personaje esté en pantalla para que la máquina tenga que computar sus movimientos. Si tenemos en cuenta que, según el manual del juego, hay la friolera de 32 personas que han trabajado en el apartado de *quality assurance* (¿control de calidad?), sólo podemos pensar que ninguna de ellas se ha pasado el juego. Claro, que según el servicio técnico de *Activision*, el problema es derivado de las cochambrosas pilas que uso para el mando. *Touché*.

Además, incomprensiblemente, el juego no hace uso del altavoz del mando, y para colmo funciona en unos parpadeantes 50Hz. Y, al menos en la caja, no pone nada de que soporte HDTV/EDTV.

Llegados hasta aquí, hay una cosa que está clara: han hecho el juego deprisa y corriendo, para tenerlo disponible para el lanzamiento. Sí, estos fallos son derivados de que el juego no ha pasado el tiempo suficiente en el banco de pruebas. ¿Y por qué pienso esto? porque el juego demuestra ciertos detalles que revelan que hay muchas horas de trabajo y planificación detrás.

Por ejemplo, hay secuencias en las que el jugador ha de batirse *mano a mano* con un enemigo, usando para ello violentos movimientos de los mandos. O, también, conducir un *Jeep* usando los mandos como si de un volante se tratara. Por supuesto, estas secuencias no están exentas de la falta de depuración que vemos en el resto del juego (el *Jeep* se estampa en cuanto aflora el problema del control antes descrito, quitar el seguro a una bomba



es un ejercicio de prueba y error, las peleas te pueden hacer sudar, remar nunca fue más complicado, lanzar granadas es como jugar a la ruleta rusa y usar un mortero requiere saber bailar el *Saturday Night*), pero sí que atestiguan que los chicos de *Treyarch* (los que han hecho la versión de *Wii*) han intentado hacer lo mejor que les han dejado.

Además de estos detalles, el control tiene tantas opciones de configuración que es casi imposible no encontrar una combinación de ellas con la que estar totalmente a gusto. Sí, el control en primera persona está *muy* depurado y funciona mucho mejor que en el resto de situaciones arriba descritas.

Por un lado, podemos elegir la opción *Puntería dinámica*. Activándola, el juego usa la cámara infrarroja del mando para saber a dónde está apuntando el jugador. Los giros de cámara se calculan en base a la distancia a la que está el puntero de una determinada *retícula* centrada; es decir, que si el puntero está más o menos en la zona central de la pantalla la cámara no gira, y si lo acercamos a uno de los bordes, la cámara girará en esa dirección de acuerdo con la sensibilidad que hayamos definido en las opciones. Con esta opción tenemos puntería *pixel-perfect*, pero sufrimos la desventaja de tener que estar continuamente apuntando a la pantalla con el mando.

Si desactivamos la *Puntería dinámica*, nos en-

contraremos con un esquema reminiscente de los FPS de ordenador: el puntero permanece fijo en el centro de la pantalla, y el juego nada más usa los sensores de inclinación del mando para calcular el desplazamiento de la cámara. Lamentablemente, como se usa una función de suavizado de los valores que arrojan los sensores del mando, el resultado es que, durante la mayor parte del tiempo, el personaje parecerá estar borracho a la hora de apuntar. Si nos fijamos en los protagonistas de diversos FPS para consolas desde la perspectiva de una tercera persona, habremos pasado de ver al personaje tratando de apuntar por medio de bruscos e imprecisos movimientos en las cuatro direcciones (mando de palancas analógicas), a verlo... bueno, *totalmente ebrio*.



La ventaja de trabajar con el creador

El trabajo de Treyarch tiene cierta disculpa, puesto que han hecho el trabajo por su cuenta, sin una ayuda directa de *Nintendo* como sí ha tenido *Ubisoft* con *Red Steel*.

Gráficamente, *Red Steel* no es una gran maravilla, pero tampoco es la porquería que en diferentes medios se ha dicho que es. El juego, con un simple cable RGB y una televisión normalita, es capaz de mostrar gráficos realmente artísticos, con mucho color y claridad. Es un juego que, al no haber salido para ninguna otra plataforma (y parece complicado que lo haga) no acarrea el *síndrome-PS2* que tienen muchos otros de los primeros juegos de *Wii*.

La presentación del mismo es en panorámico, al estilo de lo que ya hiciera *Capcom* con *Resident Evil 4* en *Gamecube* y posteriormente en *Playstation 2*. Supongo que será para poder dedicar más polígonos a cada personaje, cosa que tampoco es que se note especialmente en el caso del juego que nos ocupa.

En cuanto al sonido, *Red Steel* sí hace uso del altavoz, emitiendo reconfortantes ruiditos combinados con vibración cuando el personaje recarga su arma, por ejemplo, o cuando le suena el teléfono móvil. La música incorpora interesantes sintonías J-Pop, mezcladas con un *score* orquestado bastante competente, aunque poco presente a lo largo del juego. Se echan de menos los coros que se hicieron tan populares en los videos que distribuyeron meses antes de la salida del juego. Aparecen, pero menos de lo esperado.

Los doblajes están, al igual que *Call of Duty 3*, en Castellano. Incorporan una serie de insultos y lenguaje malsonante (lenguaje... ¿adulto?) que contrasta con, por ejemplo, la completa ausencia de sangre en el juego.

Ya hablando del control, nos encontramos que no es configurable. No podemos ajustar ni la sensibilidad, ni el tipo de control (¿puntería dinámica?), ni la mirilla, ni nada de nada. Esto tampoco sería especialmente grave si el control fuera cómodo, pero es que no lo es, y lleva bastante tiempo hacerse a él.

La mirilla se mueve con total libertad por la pantalla, siguiendo el mismo esquema que viene por defecto en *Call of Duty 3*. Uno de los inconvenientes claros de este esquema son los giros, que vienen a tardar demasiado para ser efectivos. Es decir, a uno le pueden estar untando miel en la espalda, que todavía pasarán unos segundos más antes de poder ver cómo se acercan moscas en esa dirección. Además, el juego también suaviza de cierta manera los movimientos del puntero, provocando un movimiento bastante impreciso y mareante.

Red Steel incorpora una función tan interesante como incómoda: el *zoom* guiado por movimiento. El jugador debe acercarse a la pantalla para que entre en funcionamiento, y alejarse para desactivarlo. Realmente, mete bastante al jugador en situación, pero dá dolor de espalda. Al menos los disparos no duelen, y es que uno no tiene más que esconderse un momento para que se le recupere la vida, al igual que en *Call of Duty 3*.

Otro de los puntos atractivos de *Red Steel* es la lucha con katanas. También es sobre lo que más críticas ha recibido, probablemente vertidas por gente que esperaba algo irrealizable por parte de los desarrolladores, o simplemente fuera de las posibilidades del mando.

La katana se controla por medio de gestos prefijados, y no existe una relación exacta entre el movimiento del mando y la posición de la espada en pantalla; no al menos como sí la existe en el juego de béisbol de *Wii Sports*. A mi esta decisión me parece acertada puesto que si no fuera así, la reacción del golpeo de la espada provocaría que ésta terminara en un sitio y el mando en otro, apareciendo un desfase del que sería difícil recuperarse sin provocar un movimiento irreal.

Otro detalle feo son las múltiples paradas ocasionadas por los puntos de control esparcidos a lo largo del desarrollo del juego. Está bien que se grabe cada cierto tiempo, pero resulta incomprensible que se pare el juego teniendo disponible para ello una memoria interna de alta velocidad para guardar los datos. Lejos han quedado los tiempos de las *memory card* en las consolas actuales, aunque *Ubisoft* parece echarlos de menos.

¿Hay margen de mejora?

Seguro que sí. Previsiblemente, los chicos de *Retro Studios* ofrecerán dentro de unos meses una buena demostración de cómo usar los mandos de *Wii* para controlar un juego en primera persona. Se ha podido ver en diferentes vídeos de demostración de *Metroid Prime 3: Corruption* que se ha estado experimentando con varios modos de control.

Actualmente, está claro que el mejor sistema para apuntar es usando la propia función del mando. No obstante, parece ser que ninguno de los dos juegos aquí analizados reacciona bien cuando el puntero desaparece de la pantalla. En ambos casos la cámara se vuelve loca, moviéndose a velocidad constante en la dirección en la que desapareció el puntero.

Basándonos en esta experiencia, se podría diseñar un esquema de control en el que se usaran los datos de la cámara infrarroja para apuntar en pantalla y, cuando el puntero estuviera fuera de ella (al estilo de la acción de recargar de los juegos de pistola tradicionales), entraran en acción los giroscopios para calcular el movimiento de la cámara.

Es algo que, en todo caso, no depende de nosotros.



Cooking Mama: ¿Con la comida no se juega?





¿Aún necesitas la supervisión de un adulto para cocinar? ¿acabas preparándote siempre un bocadillo para cenar por no tener ideas? ¿se te va el dinero en restaurantes en lugar de en productos frescos por no saber cómo prepararlos? ¡Pues *Mama* te quiere ayudar!

Cooking Mama es un juego presentado por Taito, 505 Games y Office Create. IGN le concedió en 2006 el premio *Best of E3*. Lo más curioso es que actualmente IGN le otorga una nota de 7 (sobre 10), lo cual no concuerda con este premio. En todo caso, es uno de esos juegos “distintos a los demás”, como tantos otros títulos de Nintendo DS.

Con las manos en la masa

Se trata básicamente de un simulador de cocina: puedes preparar desde un sandwich o un huevo cocido hasta un rollito de primavera o una pizza. *Mama* te enseñará cómo cortar, picar, macerar, cocer, freír, guisar, amasar, filtrar, batir,... Para ello se utilizan la pantalla táctil y el micrófono. Es muy sencillo e intuitivo de utilizar, aunque tu maestra de cocina te da pistas de lo que debes ir haciendo. Cada plato se prepara en distintos pasos (o minigames), con lo que normalmente en cada uno de los pasos se realiza un sólo tipo de acción con el stylus, aunque hay excepciones.

Tres modos de juego

El juego principal, *Let’s cook*, empieza con unas pocas recetas que deberás ir preparando. A medida que se vayan superando esos retos, *Mama* irá añadiendo cada vez más recetas, aunque no sigue ningún tipo de escala de dificultad. Tu maestra evaluará tu trabajo otorgándote una puntuación (entre 0 y 100%) y una medalla (bronce, plata u oro). En ocasiones, a medida que avanzas en la receta, *Mama* te propone cambiarla por otra, siguiendo otro camino. Se puede elegir entre cambiarla o seguir con la actual. En todo caso, para poder desbloquear esa receta alternativa es necesario aceptar su cambio. Pero las recetas se pueden repetir tantas veces como se quiera, y siempre ofrecerá el cambio en el mismo punto, de tal manera que puedas elegirla en cualquier otro momento.

Por otra parte está el modo *Let’s combine*. Es similar al anterior, puesto que se trata de seguir las recetas según te van indicando. Sin embargo en este caso no se sigue una única receta, sino que se combinan dos platos. En este modo *Mama* no puntúa los resultados.

Por último, en el modo *Use skill*, te retará a que utilices las técnicas aprendidas en varias pantallas en orden ascendente de dificultad.

Sabores dulce y amargo

El juego es realmente sencillo de utilizar y aporta muchas ideas para aplicarlas a la cocina real, sobre todo si te gusta la comida oriental (y tienes acceso a sus productos y utensilios), aunque también tiene recetas más "internacionales". Aún así, no define cantidades, por lo que hay que echarle una pizca de imaginación. Aunque se podría considerar como un punto negativo, el juego (o *ROM*, como viene escrito en la contraportada) está en inglés, lo cual por una parte dificulta la comprensión de las tareas, pero por otra amplía el vocabulario. Los gráficos son agradables y coloridos. Y el juego es muy divertido y adictivo. Personalmente recomiendo usar un protector de pantalla.

El sabor amargo es, sobre todo, que su duración es muy corta. "Sólo" hay 76 recetas, y el modo secundario de juego no es más que una repetición del principal. La dificultad de los platos, o más bien, de los pasos de sus recetas, no está bien medida. Hay muchos pasos en los que sobra muchísimo tiempo y otros en los que es difícil realizar la tarea en el tiempo asignado. Por eso, es muy complicado obtener una medalla de oro en todos los platos. Además, el único signo de haber conseguido "pasar el juego" es que en la pantalla inicial aparecen unos utensilios de cocina de oro, es decir, que no hay ningún tipo de *bonus*.

A título personal, he de decir que *Cooking Mama* me ha solucionado más de un "¿y qué preparo hoy para comer?", y que aunque se hace corto, es posible que sea más debido a la adicción que produce que a que sea corto de verdad. La secuela del juego ya está disponible para Wii, y tiene el título de *Cooking Mama: cook off* (*Cooking Mama: Minna to Issho ni Oryouri Taikai!* en la versión japonesa).

EL SÍNDROME DEL KIRBY ENCABRONADO

POR











En esta ocasión juzgaremos una serie de juegos por su exterior. Es decir, por sus carátulas. Y es que, gracias a un artículo de *N-Sider*, hemos encontrado algo curioso relacionado con el carácter de Kirby. Esa bolita de chicle tan mona también tiene su lado oscuro. Es cierto que al fin y al cabo devora a sus enemigos, tengan el tamaño que tengan, pero en sus carátulas este lado oscuro adquiere otro significado.

En realidad, si uno se fija en una carátula de cualquier juego de Kirby, sólo ve una bolita rosa (o blanca, según el juego y/o las capacidades gráficas de la consola) rodeada por un mundo de color. Pero, aunque las comparaciones son odiosas, es precisamente comparando distintas portadas cuando nos damos cuenta de que, según en qué continente se encuentre, puede estar de buen o de mal humor.

Y como una imagen vale más que mil palabras, comparemos las portadas de las versiones japonesa y estadounidense de la última aventura de Kirby: *Squeak Squad* (traducido como *¡Ratones al ataque!*). En ambas se ve claramente a Kirby con un cofre en la cabeza, corriendo para huir de las garras de sus perseguidores. ¿Notáis algo curioso? He ahí el *quid* de la cuestión: en la portada *yanki* está claramente enfadado. Es lo que se ha bautizado como *the angry Kirby syndrome*.

Una posible teoría de por qué está en este estado puede ser la siguiente: Kirby sale de Japón cargando un cofre pesadísimo sobre su cabeza mientras le persiguen unos ratones histéricos (es muy probable que lo que Kirby lleve en el cofre sea queso, así que el *mono* de estos ratones es comprensible). Tiene que llegar a Estados Unidos como sea con ese cofre, así que coge su estrella voladora y se hace los 10.000 km hasta allí. Y tal como están actualmente los norteamericanos con su espacio aéreo, al llegar allí con sus pintas de *ORNI* (*Objeto Rosa No Identificado*), no dudan en perseguirlo con sus cazas y misiles. A cualquiera se le pondría esa cara de malas pulgas, ¿no?



Pero parece que no es la primera vez que le reciben de esta manera. De hecho, da la impresión de que normalmente le gusta bastante poco viajar allí (debe tener malos recuerdos), ya que su cara de "mala uva" empieza a ser ya tradicional en este lugar. No hay más que ver títulos anteriores, como *Kirby nightmare in Dream Land*, *Kirby air ride*, *Kirby & the amazing mirror* o *Kirby power paintbrush* (*el pincel del poder*). En todos ellos se le ve con una imagen mucho más violenta en su versión americana. Bueno, en el caso de la versión europea, parece que está más indeciso, puesto que a veces nos trae también esa mala cara.

Una cosa está clara: seguro que canaliza toda su ira a través del *Super Smash Bros*, puesto que quien elige a Kirby en ese juego, gana.

Al menos, hasta que llegue *Solid Snake*.





Legends of Idhuriel™

LEGENDS OF IDHURIEL

